POR SÓLO 3,50€

REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS

Nº 230- ENERO 2012

Nintendo®

JUEGAZOS DEL MES

Call of Duty MW 3
Kirby's Adventure
Cave Story 3D
NFS The Run
Lego Harry Potter
F-1 2011

BAZAR DE NAVIDAD
¡Regalamos 30 juegos!

PREPÁRATE PARA 2012

¡MÁS DE 20 ESTRENOS!
Darksiders II
Tekken 3D
Last Story...

Canarias 3,65 €

REVIEW A MÁXIMA POTENCIA

MARIOKART 7™
El rey de la carretera

GUÍA DE RECORRIDO
The Legend of Zelda Skyward Sword
La aventura paso a paso
Todos los jefes finales

Super Mario 3D Land
CONSIGUE LAS 295 MONEDAS ESTRELLA

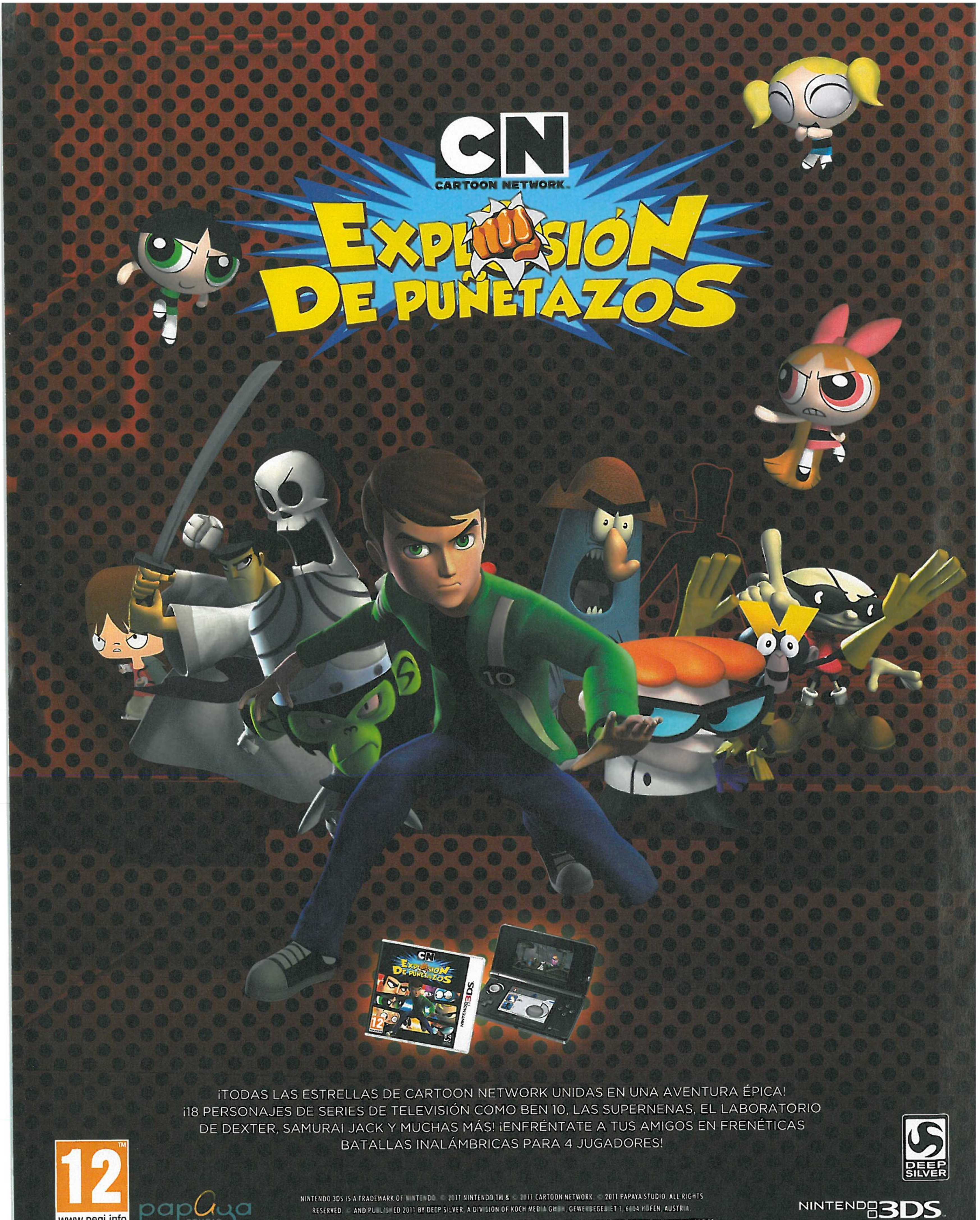
2 REGALOS!!
PÓSTER GUÍA
Super Mario 3D Land

GUÍA COMPLETA
Zelda Skyward Sword


SUPER MARIO 3D LAND™
LA ESENCIA DE
ELLOS YA LO HAN JUGADO...
LA PRENSA...
IGN: 9,5
Game Informer: 9,5
GamePro: 10
Meristation:
"La unión entre Super Mario Bros. 3 y Super Mario Galaxy"
Vandal:
"Un homenaje al grandioso y legendario Super Mario Bros. 3"
7
www.pegi.info

MARIO EN TU BOLSILLO




CN
CARTOON NETWORK
EXPLOSIÓN DE PUÑETAZOS
¡TODAS LAS ESTRELLAS DE CARTOON NETWORK UNIDAS EN UNA AVENTURA ÉPICA!
¡18 PERSONAJES DE SERIES DE TELEVISIÓN COMO BEN 10, LAS SUPERNENAS, EL LABORATORIO DE DEXTER, SAMURAI JACK Y MUCHAS MÁS! ¡ENFRÉNTATE A TUS AMIGOS EN FRENÉTICAS BATALLAS INALÁMBRICAS PARA 4 JUGADORES!
12
www.pegi.info
papaya STUDIO
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. © 2011 NINTENDO TM & © 2011 CARTOON NETWORK. © 2011 PAPAYA STUDIO. ALL RIGHTS RESERVED. © AND PUBLISHED 2011 BY DEEP SILVER, A DIVISION OF KOCH MEDIA GMBH, GEWERBEGEBIET 1, 6604 HÖFEN, AUSTRIA.
PARA OBTENER MAS INFORMACION SOBRE EL EFECTO 3D DE LA CONSOLA NINTENDO 3DS, VISITA LA PAGINA WEB OFICIAL EN NINTENDO3DS.ES
DEEP SILVER
NINTENDO 3DS

Bienvenidos

Revista Oficial Nintendo



LA TRACA FINAL

Bienvenidos a una estremecedora recta de final de año. Parece que no va a ocurrir pero acaba pasando siempre. Te crees que el número anterior, el de diciembre, es el acabose, el de las novedades, el más bestia, y llega el de enero y pone todo patas arriba.

Cubrir el final de 2011 y avanzar lo primero de 2012 supone que hay espacio para la traca final de lanzamientos y además se espera que seas capaz de adelantar lo que vendrá en unos meses. Esa traca ha venido especialmente ruidosa este año. ¿No oís los tubos de escape de los karts de MK7? Chorropotocientos caballos de potencia desatados en los circuitos más originales que hemos visto...

Ruido hacen también los hechizos de Harry Potter al salir de las varitas de Lego en su batalla contra los mortífagos; y no digamos los cañonazos de los soldados de Call of Duty, abriéndose paso en mitad de una Nueva York caótica; ruido hacen los motores de los F1 oficiales de 2011, y más, pero diferente, los de los 40 coches de NFS The Run cuando se revolucionan; los puñetazos de los héroes de Cartoon Network, los porrazos de los juguetes Pokémon, o las inhalaciones de Kirby y sus posteriores transformaciones.

Es un número de traca. Porque de traca, o sea espectacular, es también el póster-guía de Mario 3D Land que regalamos; de traca es la guía de 32 páginas de Zelda Skyward Sword; y para celebrarlo con una buena traca, es el megabazar con los 30 mejores juegos de la Navidad al alcance de cualquiera.

Hemos hecho ruido y vamos a seguir haciéndolo. Nosotros y los héroes que nos adelantan este mes sus nuevas propuestas para Wii, Wii U, DS y 3DS. Y ahora, cerremos la bienvenida con un sonoro ooooohhhhhhhhh, lo más ruidoso posible.



5 cosas que hemos hecho este mes...



1 Nos hemos ido de **presentaciones**. La de Super Mario 3D Land fue en el Beefeater Club del Mercado de Fuencarral; y la de Mario Kart 7 contó con Emilio de Villota y su hija María, pilotos de F1.

2 Probar un hands on exclusivo de **Heroes of Ruin**, uno de los juegos que más dará que hablar.

3 Tomar parte en **carreras**, legales e ilegales, probando nuestra pericia al volante. De deportivos (NFS The Run), monoplazas (F1 2011) y vehículos peculiares (Dreamworks Super kartz, Ben 10, Pocoyo Racing...).

4 Hemos participado en el rodaje de los spots online de **Zelda**. Pero no, no hemos compartido plató con Zelda Williams...

5 ... Aunque sí que la hemos entrevistado, y en el próximo número os contaremos todo lo que dio de sí, que fue bastante, por cierto.

El equipo de la Revista Oficial



Rubén Guzmán Jugando a Mario Kart 7 con el resto de la redacción.



Gustavo Acero Espero que os mole la review de Kirby, ¡y el juego!



Víctor Navarro Sin parar con el Wrecking Crew de Consola Virtual.



Luis Galán Solo suelto Zelda para entrar en la batalla de MW3.



Samuel González Skyward Sword, el mejor Zelda hecho desde 2002.



Daniel Atienza Viciado con el sistema de batalla de Xenoblade.



Bruno Louviers Recogiendo todas las piezas en Skyward Sword.



Roberto Anderson Disfrutando Skyward Sword y Cave Story 3D.

Este mes...



Busca el Póster Guía **Super Mario 3D Land** y la Guía de recorrido de **Skyward Sword.**

Sumario

REVISTA ... ENDO Nº 230 - ENERO



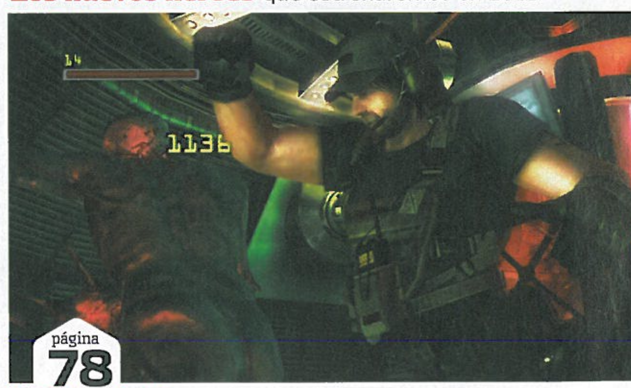
Mario Kart 7 Será el juego por el que habrá colas en las tiendas estas navidades. Descubre por qué.



Call of Duty MW 3 El mejor shooter bélico de Wii.



Los nuevos héroes que estrenaremos en 2012.



RE Revelations Así pasaremos miedo con nuestra 3DS.

Todos los juegos de este mes...

Hands on exclusivo

Heroes of Ruin, primer contacto

Por fin probamos **Heroes of Ruin**, y la impresión es excelente.



+info
El desarrollo de **n-Space** y **Square Enix London** se puede seguir online a través de la completa página oficial del juego www.heroesofruin.com.

Pronto, nombres como Nexus, Ataraxis, Salvera o Eckhardt serán tan familiares como los de cualquier héroe del universo Nintendo. Forman parte de la fantasía que los equipos de n-Space y Square Enix London llaman **Heroes of Ruin** y que, por lo que hemos podido probar, va a ser uno de los lanzamientos triple A de 2012.

Haciéndonos al equipo

Nuestras primeras horas con el juego han sido un derroche de elogios. Hemos tardado un poco en hacernos al universo de nombres y localizaciones, pero nuestro Justiciero ha ido aumentando sus niveles a medida que destrozábamos enemigos y aprendíamos a manejarnos entre los controles y el inventario.

Ha sido un hands-on dedicado en exclusiva al modo 'solitario'. En él nos hemos dejado llevar por la **belleza y definición de los escenarios**, por el poder (y atractivo) de los héroes y por una mecánica de juego basada en misiones, puzles y aventura que no permite un segundo de aburrimiento. En el control intervienen **todos los botones**. El pad para moverse; A, B, X, Y para asignar una habilidad especial (basadas en

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



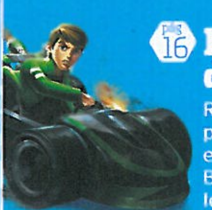

pag 12 **Nuevos packs 3DS**

Blanco, rosa, ediciones especiales, con Zelda, Mario, Nintendogs. ¿Aun no tienes 3DS?



pag 14 **Villano del mes**

Bowser estrena una nueva categoría, la de los villanos más chulos de la historia.



pag 16 **Héroes de la tele**

Reconvertidos a pilotos o expertos en skate. Llegan Ben 10, Pocoyó y los de Dreamworks.

La aventura de Heroes of Ruin te propondrá nuevos retos y desafíos online incluso una vez que hayas terminado el juego.



El sistema de juego introduce diferentes misiones que mezclan acción y aventura con toques RPG. Completar el desarrollo de nuestro guerrero será clave para avanzar.

Nuevas capturas

Celebramos cada vez que n-Space libera pantallas, porque se aprecia el avance gráfico y en la historia que da el juego. Estará preparado para dar el golpe en breve...



La alquimista se pone a prueba frente a unas criaturas que dan grima...

Los justicieros son conocidos por su disciplina, coraje y sentido del honor. Son héroes naturales, no dudan en ponerse al frente de la batalla y cargar con sus espadas con fuerza y precisión.

la energía del personaje); la cruceta para carga rápida de salud, pociones, equipamiento y venta de ítems; L para interactuar con objetos y personas; y R para bloquear ataques. La **pantalla táctil** introduce un completísimo menú con inventario, lista de misiones y otros detalles que nos permitirán desarrollar a nuestros héroes.

Busca tu alianza

Pero la apoteosis de **Heroes of Ruin** llegará cuando nos conectemos a las partidas de otros jugadores, y **entremos y salgamos de cada alianza**, contribuyendo con nuestros poderes y la progresión del personaje a derrotar a todo lo que se nos ponga por delante. Y que quede claro que habrá **enemigos y jefes absolutamente terribles**.

Funcionará en modo local y online, y adaptará el nivel de dificultad de la partida al de los usuarios. Entre las opciones hemos visto la posibilidad de habilitar un chat de voz. ¡Eso suena fantástico! Solo queda por definir la fecha de estreno. Lo que sabemos es que llegará en 2012, pero los rumores apuntan a que estará disponible esta primavera.

¿Quién va a ser tu héroe?

Hay cuatro categorías de héroes en el juego: Justiciero, Alquimista, Pistolero o Bárbaro. ¡Descúbrelos!





Cada tipo es personalizable desde el tono de piel al color y estilo del pelo.

Bárbaro Fuerza bruta al máximo, **poderoso en las distancias cortas** y contundente en todos sus movimientos.

Justiciero Valientes, certeros, fiables. El favorito de **Alastair Cornish,** encargado del diseño del juego en n-Space.

Pistolero Rápido y eficaz, maneja a la perfección sus **armas.** Persigue reparar una antigua deuda. Lucha por dinero.

Alquimista Su meta es convertirse en la mayor hechicera del mundo. Es la elección de **George Wright,** productor del juego, y de **Sacha Puttnam**, compositor.





Blanco Polar, Negro Ed. Coleccionista y Rosa Coral se unen a los tres colores ya disponibles: Negro, Azul y Rojo.

3DS

Los nuevos packs de 3DS te dan mucho más juego

Tú eliges: Zelda, Mario o Nintendogs. Un juego y un color para cada usuario.

Estas Navidades, Nintendo te lo ha puesto fácil... o difícil. Con los tres nuevos packs de 3DS que acaba de lanzar, puedes elegir entre nuevos colores y juegos para llevarte. Lo dicho, fácil, sí, o difícil... cuando a uno le gustan los tres y no sabe por cuál decidirse...

Recapitulemos. Nintendo 3DS se estrenó en dos atractivos colores en marzo de 2011: **azul aqua y negro cosmos**. A finales de verano, se presentó el **rojo metálico** y ahora, con la llegada de estos packs, se nos abren nuevas posibilidades de elección. Porque si no te convence alguno de los juegos que incluyen (cosa difícil) o ya los tienes, también puedes hacerte **con el modelo de consola por separado**. Al menos por lo que toca a los colores blanco polar y rosa coral. El pack especial de Zelda es exclusivo, y según nos ha confirmado Nintendo Ibérica, ese modelo de consola (color negro y con logo y motivos en amarillo) no se puede encontrar sin **Ocarina of Time**. Claro que no tengáis la menor duda: es el modelo de 3DS más bonito y elegante de los que ha salido hasta el momento.

Completamos la información con los últimos packs disponibles para Wii (los tenéis en la columna de la derecha), y fundas oficiales para 3DS que encontraréis en los puntos de venta.



Pensado para ellas y para jugar con la familia.

NINTENDOGS + CATS + 3DS ROSA
MODELO: Rosa Coral
JUEGO: Nintendogs + Cats Golden Retriever
PRECIO: 199,95€

Elige este pack si...
- Eres original y quieres personalizar tu consola.
- Te gustan las mascotas y siempre has querido cuidar de una... o varias.
- Te importan los juegos de contenido educativo, y sabes la responsabilidad que conlleva tener una mascota.
- Quieres hacer un regalo a tu hermana o a tu chica. Y además quedar muy bien.

Para jugadores que adoran la exclusividad y distinguirse.



ZELDA OCARINA OF TIME + 3DS EDICIÓN ESPECIAL
MODELO: Edición especial coleccionistas
JUEGO: Zelda Ocarina of Time 3D
PRECIO: 199,95€

Elige este pack si...
- Buscas una 3DS que te diferencie del resto.
- Presumes de ser un superfán de Zelda.
- No tienes el juego... o lo tienes y quieres la 3DS.
- Quieres celebrar a lo grande el 25 aniversario de Zelda.

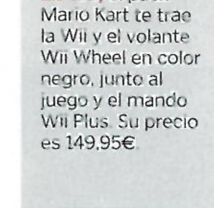
Pensado para jugadores con estilo y fans de Mario.



SUPER MARIO 3D LAND + 3DS BLANCA
MODELO: Blanco Polar
JUEGO: Super Mario 3D Land
PRECIO: 199,95€

Elige este pack si...
- Te gusta llevar al límite las posibilidades de la consola: este Mario es tan rompedor como innovador.
- Aceptas los desafíos más difíciles y buscas superarte.
- Eres un Marioadicto.
- Quieres hacer un regalo que nunca falle.

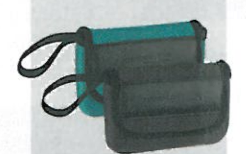
5Extras



En Wii, el pack Mario Kart te trae la Wii y el volante Wii Wheel en color negro, junto al juego y el mando Wii Plus. Su precio es 149,95€.



El pack Mario & Sonic en los JJOO de Londres es de exclusivo color azul, en la Wii y en el mando Wii Plus. Añade el juego y disfruta su precio olímpico: 149,95€.



Y para tu 3DS, tres propuestas de Ardistel. Esta, de neopreno, tiene un compartimento para tres cartuchos. Disponible en aqua, negro y bronce, por 9,95€.



Esta funda para la 3DS es rígida, incluye compartimento para 6 tarjetas de juego y correa elástica de seguridad para sujetar la consola. Su precio, 9,95€.



Y el bolso de Hello Kitty es una forma original y divertida de llevar tu DSi, XL o 3DS más juegos, adaptador AC y accesorios. Tiene licencia oficial y cuesta 14,95€.

DISFRÁZATE PARA SALVAR EL UNIVERSO

- 45 DISFRACES DIFERENTES
- DIVERSION EN GRUPO
- 6 UNIVERSOS DISNEY









WWW.DISNEY.ES/UNIVERSE
FACEBOOK.COM/DISNEYUNIVERSEEU



VILLANOS DE MODA
Número 1

Bowser

Para ser el peor enemigo del mayor héroe de los videojuegos, tienes que ser una tortuga muy, muy mala.

Miyamoto imaginó a Bowser como un buey. Pero el diseñador **Tekashi Tezuka** le comento que parecía más una tortuga, así que como tal debutó en Super Mario Bros. (NES, 1985).

Bowser tiene 8 hijos, los koopalings. A 7 los conocimos en Mario Bros. 3 (NES, 1986). El más pequeño, Bowser Jr., debutó en Sunshine. Bowser intentó que Mario creyera que... ¡su madre era Peach! Era falso, pero sigue sin conocerse a la madre de los Koopalings.

Su nombre es Bowser Morton Koopa. En occidente siempre se le llamó Bowser, pero en Japón se le conocía como **Koopa** hasta que, en **Super Mario Sunshine** (GC, 2002), se reveló que Koopa es su apellido.



NO LO DUDES: SECUESTRARÁ A PEACH UNA, Y OTRA, Y OTRA VEZ

Es el rey de los koopas, las tortugas del reino Champiñón. Quiere conquistar el reino y casarse con Peach, (por la que, parece ser, siente algo...). Lanza fuego por la boca, sabe magia negra... ¡y tiene una fuerza extraordinaria!



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Vuelve a hacer que Mario las pase canutas en **Super Mario 3D Land** y porque corre que se las pela en **Mario Kart 7**. ¡Ya quisieran muchos héroes ser tan famosos y estar tan presentes como el rey Koopa!

Nuestras apariciones de **Bowser** favoritas



Super Mario Bros. (NES, 1985) Ya era grande, ya daba miedo y ya pulsábamos un botón para que cayera a la lava.



Super Mario Kart (SNES, 1992) La primera vez que le controlamos fue pilotando un kart... ¡y era tan fuerte como Donkey!



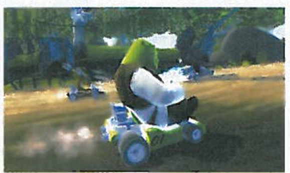
Super Smash Bros. Melee (GC, 2001) Nunca ha estado más impresionante que en este juego y en el SSB de Wii.



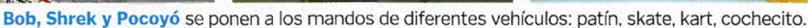
Viaje al Centro de Bowser (DS, 2009) En este genial RPG alternábamos su control con el de Mario y Luigi.











Bob, Shrek y Pocoyó se ponen a los mandos de diferentes vehículos: patín, skate, kart, cochecito.

3DS Wii DS

Tus héroes de la tele... ¡estrellas de videojuego!

Nuevos juegos de carreras de Ben 10, Pocoyó y los chicos de Dreamworks.

Surf o skate, Bob o Patricio, tú decides. Con **Bob Esponja Surf&Skate**, tu Nintendo DS se convierte en el patio de juegos y carreras de los dos tipos más estrambóticos y graciosos de la televisión. Hay 100 mapas y 10 niveles de snowboarding por desbloquear. Díselo a tu hermano pequeño, le vas a dar una alegría. Y ya que te pones, cuéntale que estas Navidades no van a ser los únicos en subirse a diferentes vehículos... ¡y dar mucha guerra!

Aquí llegan también los héroes de Dreamworks, con Shrek, Asno, y los protagonistas de las películas Cómo entrenar a tu dragón, Madagascar y Monstruos contra Alienígenas, subidos a sus karts. Protagonizan **Dreamworks Super Star Kartz** para Wii, DS y 3DS.

Pocoyó hace doblete en Wii y DS con su nuevo racer. El desarrollo de Zinkia, que lanza Namco Bandai, trae además regalito: muñeco anti-estrés o coche hinchable en el que montarte para girar el volante mientras recorres imaginativos circuitos a toda velocidad. El juego está muy bien cuidado y ofrece 12 personajes con 24 vehículos diferentes y más de 60 pistas.

Para el final, un veterano: Ben 10 Galactic Racing, que en DS y Wii nos pone en la piel de Ben, Kevin o uno de los 13 alienígenas, para competir en más de 50 circuitos. Atención a su modo multijugador. Además Namco anuncia versión 3DS para 2012.

Ben 10 Galactic Racing

Más de 30 karts, tácticas de ataque y defensa para cada personaje, objetos, poderes y un modo multijugador de los que hacen época.

DreamWorks Super Star Kartz

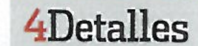
Competirás en sitios tan guays como el pantano de Shrek o el zoo de Central Park con los Pingüinos de Madagascar.

Pocoyo Racing

Bob Esponja

Bob Esponja se monta sus carreras en tabla de surf y monopatín; pero Pocoyó y los personajes de Dreamworks prefieren motorizarse, en karts o en sus propios bólidos.

Ben 10 Galactic Racing de Wii se vende en un pack junto a un volante de color verde. Pocoyó también ofrece pack, con muñeco antiestrés o coche hinchable.



4 Detalles



Fasttrack es uno de los nuevos alienígenas de Ben con el que jugaremos en las carreras de Wii y 3DS. En la versión de Nintendo DS también habrá un alien exclusivo. Su nombre: Diamante.



Pocoyó Racing ofrece packs de las versiones Wii y DS. Podéis encontrarlo con un muñequito anti-estrés, de esos que se aprietan y calman, y con un coche hinchable en el que ipodemos montarnos! Y no te pierdas el pack dos juegos...



Dreamworks Super Star Kartz es la primera y de momento única ocasión de ver juntos a los personajes de Dreamworks. Catorce personajes de las películas de Shrek, Madagascar, Cómo entrenar a tu dragón y Monstruos contra alienígenas



Bob Esponja es un clásico de Nintendo. Desde 2001, con su primer juego para Game Boy Color, no ha faltado a su cita cada año. Lo último es para la genial uDraw.



3DS DS Wii

Tres nuevos Skylanders entran en acción

Hex, Dino Rang y Wrecking Ball se unen a los 32 disponibles.

Acaban de desembarcar, pero su carisma y genio han conseguido conquistar a un sinfín de nintenderos. Activision ha acertado al máximo con esta mezcla de juguetes/héroes de videojuego que completan ahora con tres nuevas criaturas. ¿Queréis conocerlas? Pues vamos con ellos.

Hex pertenece a la clase elemental de los **no-muertos**. Si te gustan los ataques a distancia, es tu candidato. **Dino Rang**, de la categoría elemental **tierra**, pasa del potente bumerán a unas armas de vidrio volcánico que te dejan sin habla; como su resistente armadura obsidiana. Por último, **Wrecking Ball** utiliza su lengua para desarmar a los enemigos. Y ojo con su golpe eructo, que resulta infalible en las distancias cortas. Si te gustan, ya sabes, acóplalos al portal de poder en Wii o 3DS y los verás aparecer en tu pantalla y cobrar vida como por arte de magia.













BUSCANDO LA COLECCIÓN PERFECTA
Primero fue el pack de inicio, con el juego, el portal de poder y tus tres primeros Skylanders. Al poco tiempo se pusieron a la venta nuevos combos con más personajes: Pirates Seas, packs triples... y Skylanders individuales. Activision anuncia novedades en breve, ¿qué será?

3DS Los Villota, con Mario Kart 7

Padre e hija, pilotos de F1, apadrinaron el juego de carreras.

Emilio fue uno de los pioneros españoles de la Fórmula 1, y María será piloto probadora de Lotus la próxima temporada. Juntos presentaron **Mario Kart 7** en Madrid, para demostrar que es un juego para todas las edades, para jugones y no jugones, y hasta para amantes del motor. Él juega con Mario, ella con Peach... y, sí, en casa se pican de lo lindo.



María de Villota está a punto de convertirse en la primera piloto de la F1. Será trabajando para la escudería Lotus Renault. Antes fue piloto de Fórmula 3.000.

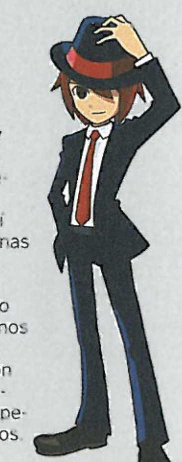
En Breve

Sing 4



Wii **Koch Media lanza Sing 4**, con una lista de 40 superéxitos y videoclips, para con tu Wii. Lady Gaga, Kelly Clarkson, Leona Lewis, Alicia Keys... en un juego de karaoke que incluye corrector de tono y que además detecta si alguien está tarareando y no cantando. Los buenos jugadores serán más recompensados. El juego ya está disponible en un pack junto con dos micrófonos Logitech.

Rhythm Thief



3DS **Ritmo, puzles y una historia desafiante** y enigmática que tiene lugar en la ciudad de París. Con claves así como para no tener ganas de que la última fantasía de Sega para 3DS, exclusivo, llegue cuanto antes. Nosotros ya hemos probado el juego y nos hemos emocionado con sus música y animaciones, pero habrá que esperar a primavera al menos.

Ace Combat Assault Horizon



3DS **El juego de combate aéreo de Namco Bandai** está disponible desde principios de diciembre para 3DS. Es un desarrollo del estudio Project Aces que ha trabajado a fondo para llevar toda la acción e intensidad de la saga a una nueva dimensión. Desde la cabina de diferentes cazas nos sumergiremos en combates 'dogfight' en los que las acrobacias no estarán reñidas con la precisión en el disparo. Búscalo ya mismo en tu tienda de videojuegos por 45,95 Euros.



Agenda Nintendo

De 15 de diciembre a 15 de febrero. Termina el año y avanzamos lo que vendrá en 2012.



Enero 27

3DS R.E. Revelations

Compañía Capcom Género Survival Horror

De él ya han dicho que nos llevará a otro nivel en el survival horror... Tiene los mimbres de un gran título para el que se ha creado un control a medida. El **botón deslizante Pro** se venderá por separado a partir de esta fecha, aunque nos confirman un pack con el juego y el accesorio... en edición limitada. Listos para volver a los orígenes del terror.

Diciembre 23

Wii Boom Street

Compañía Nintendo Género Tablero

Monopoly, Mario, Dragon Quest... ¿Qué tienen en común? Búscalo en Boom Street, un tablero-multijugador con ciertas dosis de estrategia financiera, que aterriza en Wii.





Febrero 10

3DS Pac-Man Party 3D

Compañía Namco Bandai
Género Minijuegos

Namco lleva a Pac Man a la tercera dimensión para desafiarle a superar 50 minijuegos en los que podrás cooperar o competir contra otros personajes/usuarios, convertidos en fantasmillas.

3DS Blanco Polar

Diciembre 16

Compañía Nintendo
Género Consola

Hasta ahora, el modelo Blanco polar de 3DS 'sólo' estaba disponible en un pack con Mario 3D Land. No es mala elección, pero por si ya lo teníais o simplemente prefieres otro título, la 3DS más 'fresca' también puede ser tuya.





Enero 13

3DS Crush 3D

Compañía Sega
Género Habilidad

Ingenio y habilidad espacial se ponen en entredicho con puzles así. Prepárate para moverte entre dimensiones.

Además...

	Consola	Fecha
Last Story	Wii	Febrero
Mario & Sonic JJOO 2012	3DS	Febrero
One Piece Unlimited Cruise SP	3DS	Febrero
Men in black	3DS-Wii	Primavera
Tekken 3D Prime Edition	3DS	Primavera
Pandora's Tower	3DS	Primavera
Zumba Fitness 2	Wii-3DS	Primavera
Summer Challenge	Wii	Verano
Inazuma Eleven 2	DS	Prox.
Metal Gear Snake Eater	3DS	Prox.
Heroes of Ruin		Prox.

OJO CON...

Bailes de moda

Zumba Fitness 2


WINTER SPORTS
FEEL THE SPIRIT 2012
VE MÁS ALTO.
VE MÁS RÁPIDO.
DALO TODO.
SÉ EL PRIMERO.
dtp entertainment AG
ARTS
NINTENDO 3DS.
3
www.pegi.info
Winter Sports 2012 – Feel the Spirit © dtp entertainment AG. All rights reserved. Developed by Independent Arts Software GmbH. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. © 2011 Nintendo. Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS, visita la página web oficial en nintendo3ds.es

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas sortearemos 1 EA ACTIVE 2 Personal Trainer. Pon Planeta Nintendo en el asunto y envía un email a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES OPINAN

Nuevos juegos de Pokémon

"Tengo algunas ideas sobre como tienen que ser los futuros juegos de Pokémon: los gráficos tienen que ser como los juegos de la Wii, tanto en los combates como fuera de los combates, y que los movimientos de los Pokémon sean como los del anime (que se muevan mientras realiza el ataque), así serían juegos mas chulos, y estoy seguro que a los fans les gustarían mas."

José Jiménez Soto. E-mail

Sugerencias de un lector para Wii U

"Hola a todos, soy Guillermo y escribo este e-mail porque hay algo que me preocupa: Nintendo lo está haciendo muy bien pero las demás consolas están sacando ventaja debido a que tienen más potencia, por lo que tengo algunas sugerencias. Lo más importante es adelantar el lanzamiento de Wii-U (que todos estamos esperando) lo que supondría un aumento de ventas impresionante. Lo siguiente es conseguir que los juegos más vendidos en otras consolas (Call of Duty, Hallo, Gears of War, Little Big Planet) elijan la nueva consola como plataforma para sus juegos que necesiten más potencia, mejor online y mejor control, estoy seguro que eso provocaría que Nintendo fuese un superventas más incluso que ahora. Gracias por escuchar, ¡comentadlo!"

Guillermo Mc. E-mail

Un gran equipo

"Hola, Nintenderos. Soy un gran fan de vuestra revista, hacéis un trabajo excelente. Nintendo y SEGA hacen un gran equipo; en mi opinión deberían ir más allá de los JJOO."

Wally Wales. E-mail

Nuevo Spider-Man

Saúl Ortega

Hola R.O. Soy un gran fan de Spider-Man y necesito saber si va a salir algún juego nuevo para alguna consola Nintendo, y cuándo. No es cuestión de vida o muerte, pero casi...

Lo próximo del hombre araña se llama **The Amazing Spider-Man**, y estará basado en la película que estrena Columbia a principios de 2012. Las primeras pantallas se han difundido ya a través de Activision, y por lo que vemos será un sandbox en el que recorreremos Nueva York. No está confirmado en Wii (ni en Wii U) pero visto que tanto los últimos juegos de Spider-Man como los de X-Men o Call of Duty, han tenido versiones para Wii, no es descabellado pensar en una entrega para la familia Nintendo, ¿no?



Amazing Spider-Man es la próxima incursión del hombre araña en el cine y en los videojuegos. Y fíjate qué pinta...

Estilo Assassin's Creed

Pablo Granados

Hola nintenderos. Soy un gran fan vuestro y de juegos estilo Prince of Persia. También me gusta Assasin's Creed, pero no encuentro ningún juego de la serie para mi Wii. Además, estas Navidades me voy a comprar la 3DS. ¿Van a sacar algo del estilo en alguna de las dos?

Gracias por tu fidelidad, Pablo. Sobre el tema Assassin's estás en lo cierto: nada de nada en Wii. Puedes jugar con esta saga en DS, con **AC: Altair's Chronicles**, que no destacó especialmente en su momento, y **AC: II Discovery**, que tiene una media de notable alto en GameRankings. **Prince of Persia** se ha gustado más en Nintendo. Hay entregas para casi todas las consolas, desde el clásico de SNES

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Nintendo Acción. Envíala a nuestro mail y, si nos mola, ¡PREMIO!

¡Y nuestra favorita se llevará un juego de F-1 2011 para 3DS!







Albert Sarlé Solé (Tarragona)



Carlos Javier Rodríguez (Sevilla)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"En Nintendo me dejan trabajar en tantos juegos y proyectos, que nunca he pensado en irme a otro sitio"
Koji Kondo Compositor



"Tenemos mucha confianza depositada en WiiU por dos aspectos: uno, lo que nos va a permitir el uso específico de la tablet; y dos, su potencial para los juegos casual."
Yves Guillemot Boss de Ubisoft

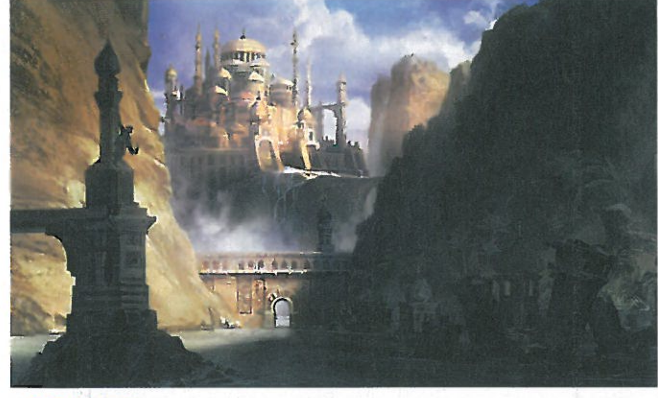


"La revista Nintendo en UK puntuó CoD:MW3 de DS con un 70%. Nos penalizó que no estuviéramos preparados para dar el salto a 3DS. Siempre me ha sorprendido con qué pobreza de miras entienden los periodistas de juegos esta industria."
Dan O'Leary n-Space



"Perseguimos el relanzamiento de Shantae en la consola virtual de 3DS. Permaneced atentos a Facebook y Twitter para que os vayamos confirmando novedades"
Wayforward publicado en su blog

que salió en 1992 a versiones de GC (**Arenas del Tiempo, Warrior Within, Dos Tronos**), de Wii (**Rival Swords, Arenas olvidadas**) y de DS (**Battles, El Rey destronado, Arenas olvidadas**), todas ellas firmadas por Ubisoft. Para el futuro: **Assassin's Creed Lost Legacy** fue cancelado en 3DS y no está confirmado el desarrollo de otro título para Wii o Wii U. Lo mismo para **Prince of Persia**, la licencia está parada y no hay novedades reseñables. Si quieres algo del estilo en 3DS, o sea saltos, avance lateral y misterio, puedes probar Sonic Generations o Naruto, aunque su componente de acción sea algo superior que en el que buscas.



PoP Arenas Olvidadas es lo último que hemos visto en Wii del príncipe acróbata. Desde 2010 no hemos vuelto a jugar con él.

Ignitor en Skylanders

Miguel Herrán

Por Navidad me voy a comprar Skylanders y tengo algunas preguntas: ¿Qué son las figuras legendarias?, ¿puedes personalizar tus Skylanders?, ¿cuáles son los mejores ataques que aprende Ignitor?

Vaya puntazo el de Skylanders. ¿Has visto que han salido tres figuras nuevas? Pues echa un ojo a la sección de actualidad/Planeta Nintendo. Y otra noticia más: se ha creado un universo Skylander (oficial) en internet, en el que vas a descubrir cosas sorprendentes sobre el juego y sobre las criaturas. Incluso participar en diferentes minijuegos online. La dirección es **universe.skylanders.com**.

Las figuras legendarias forman parte de un pack que se ha vendido en exclusiva en las tiendas Toys'R'us. Son un Spyro, un Bash y un Chop Chop legendarios. Este tipo de promociones forma parte de la política de distribución de Activision. En otras tiendas, como el Corte Inglés o Carrefour, también se han distribuido figuras especiales. Respecto a Ignitor, es el sexto Skylander más poderoso. Tiene un 255 en estadísticas totales, con un



Miguel Ángel Docampo (Langreo)



Los Skylanders están conquistando el corazón de los nintenderos. Y seguro que pronto vamos a tener sorpresas y novedades sobre el juego... Pronto...

¡TENEMOS FOTOS MUY DIVERTIDAS!



En el concierto del 25º aniversario muchos fans aprovecharon para lucir su admiración por Zelda, vistiendo los trajes adecuados.

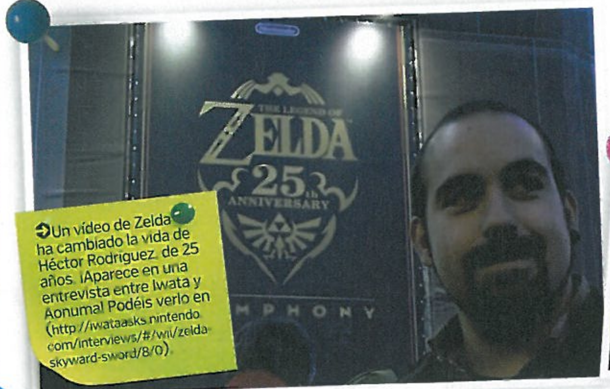




La presentación de Mario 3D en Estados Unidos nos mostró que esta fiebre también se contagia. Fijaos cuántos fontaneros había en su estreno...

LOS FANS DE NINTENDO

Héctor Rodríguez ha visto cómo cambiaba su vida gracias a su pasión por Zelda. Viajó a Londres para el concierto y ¡conoció a Eiji Aonuma y Koji Kondo!



Un vídeo de Zelda ha cambiado la vida de Héctor Rodríguez, de 25 años. ¡Aparece en una entrevista entre Iwata y Aonuma! Podéis verlo en (http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/zelda-skyward-sword/8/0).



Eres un tipo famoso...
Me quedé de piedra sin poder casi pronunciar una palabra, era todo una sorpresa, pensaba que sería un autógrafo solamente, pero cuando pude hablar con ellos, hacerme fotos y enseñarles mi vídeo... ¡tenía el pulso acelerado! Fueron muy amables. Y cuando me enteré de que me mencionaban en "Iwata Asks" no me podía creer que siguiera en la memoria de Aonuma; siempre se piensa que cuando uno conoce a alguien grande, no se va a acordar de ti, pero en este caso me siento muy contento de que me mencione como "anécdota" en su recuerdo del concierto de Londres.

¿Qué supone para ti esta saga y cómo ha influido en tu vida?
Me ha marcado mucho. Cuando juegas con Link, te sientes una buena persona, y tienes el deseo de ayudar a todo el mundo en el juego. Respecto a mi familia y la relación con la saga, cuando llegamos a casa tras comprar cada una de las entregas, abrir todos el juego, ponerlo en la consola y encenderla, es comparable a la mañana de los Reyes Magos. ¡Mágico!

¿Qué es lo más friki que has hecho por Zelda?
Lo mas friki... pues por ejemplo, recuerdo vestir a mi abuela con la espada y el escudo a tamaño real de Zelda. Y pasándome esta última entrega, cuando veía que faltaba poco para terminar, empecé a jugar después de cenar y me terminé el juego a las 9:30 de la mañana.

Lo más preciado de mi colección es, sin duda, la caja de edición coleccionista de Majora's Mask, que sólo salió a la venta en Japón limitada a mil unidades: incluye reloj, dos pines, banda sonora, la camiseta, un póster y el juego.

100 en fuerza, 65 en defensa y 40 en agilidad. Las mejoras que acepta son Espada abrasadora (Scorching blade), Armadura Ardiente (Fire Forged Armour) e Incineración (Incinerate).

Animal Crossing 3DS

MIGUI & LA COMUNIDAD

Hola. Aparte de más personas que se han sumado a esta causa para que esta pregunta sea aceptada, soy de los que representa a una comunidad de Animal Crossing de 7000 usuarios, todos los usuarios sabemos las novedades gracias a otros usuarios y demás. Pero nos gustaría que nos dijerais alguna fecha de salida. No exacta. Simplemente queremos saber cuándo (año) saldrá Animal Crossing 3DS , en Navidades de 2011 o para comienzos de 2012. Gracias.

Saludos a toda la comunidad de A.C., que es fiel lectora de la revista.
Así a bote pronto la respuesta es fácil: 2012. Como curiosidad, os contamos que la revista Famitsu acaba de publicar su TOP 30 de juegos más buscados para todas las consolas, y AC aparece en el número 17 (**Mario Kart 7 y Monster Hunter 3G** son el 2 y el 3). No está claro su estreno para los primeros meses, seguramente habrá que esperar a verano o incluso un poco más, pues tampoco ha trascendido la fecha de llegada a Japón.
Te pondremos los dientes largos: está confirmado que podremos decorar nuestros hogares con más opciones que nunca, y también los exteriores; y que la conectividad será uno de los puntos fuertes, incluso podremos compartir casas por Streetpass. Los rumores apuntan también a una versión para Wii U. ¿Imagináis que salieran con intervalo suficiente como para compartir contenidos entre una y otra?



Animal Crossing es uno de los juegos más esperados de 3DS para 2012. Sin embargo, no lo esperamos para la primera parte del año. No como a Inazuma, que llegará antes...

Inazuma Eleven 2

VÍCTOR FERNÁNDEZ

Hola NA es la primera vez que os escribo y me gustaría preguntaros si podríais poner más reportajes de Inazuma Eleven, es que soy un gran fan y me gustaría saber cuándo sale el 2 en España. ¿Me podéis responder? Los de Game me han dicho que sale en enero de 2012...

Inazuma es tema de máxima preocupación entre los nintenderos. No hay mes que no aparezca en nuestro buzón. De momento podemos avanzaros algunas buenas noticias, en lo que respecta al lanzamiento en Japón de las nuevas entregas. Ya están disponibles allí las versiones 3DS y Wii, pero aún tardarán un poco en llegar a España. Podrían estar en las tiendas a lo largo del primer trimestre de 2012, pero no hay nada oficial. Esperamos poder confirmarlo pronto, al menos la siguiente entrega de DS.

LOS 'TRENDING TOPICS' DE ENERO

Mario kart 7. ¿Me lo compro o mejor Mario 3D Land?

¿Y el próximo **Inazuma Eleven**?

¿Cómo será **Animal Crossing**?

Las novedades de **Skylanders** nos tienen emocionados.

Monster Hunter Tri G Lo queremos cuanto antes.

A lo más popular en tendencia, que siguen siendo los juegos de Mario, Inazuma y Link, se ha unido este mes un Animal Crossing que tiene nerviosa a la comunidad española A.C. Quieren saber todo de él, cuándo sale, qué novedades incluirá... MH 3G y Kingdom Hearts entran con fuerza en vuestras consultas, entre otras cosas porque se nota que cada vez hay más 3DS entre los lectores, y la actualidad de la máquina despierta más pasiones.



Este mes en... HOBBYNEWS.es

Si quieres disfrutar de la mejor selección de juegos web multijugador online gratuitos, entra en www.hobbynews.es.

NO TE PIERDAS...

¡LO MÁS DESTACADO DE LA WEB!



REVIEW

Mario Kart 7

El juego más esperado de 3DS ya lo puedes encontrar diseccionado por los expertos de Hobbynews. Disfruta de los vídeos en los que te asombrarán los circuitos, los pilotos y... sentirás la velocidad de la nueva vista subjetiva.

LOS MEJORES VÍDEOS



La tertulia: Zelda 25 años


Presentación: Mario Kart 7


Concierto 25 Aniversario


VIDEO-REVIEW

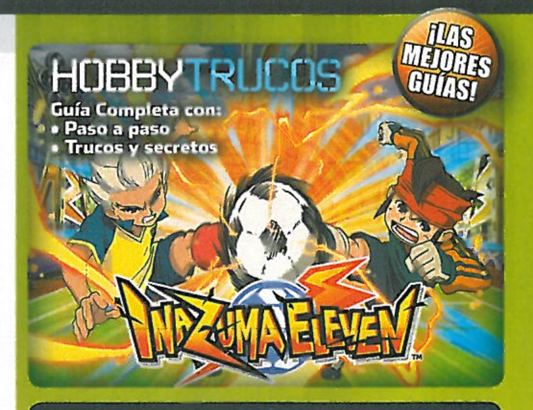
ZELDA SKYWARD SWORD

Los chicos de Hobbynews tienen agujetas después de haberle dedicado horas y horas al mejor juego de Wii. Ahora te cuentan todas las razones de por qué este juego va a hacer historia, y además te lo muestran con los vídeos más espectaculares.


VÍDEOS

SONIC GENERATIONS EN MOVIMIENTO

Hobbynews celebra el 20 aniversario del erizo de SEGA con los mejores vídeos de su última aventura, Sonic Generations. Verás con tus ojitos a las dos versiones del erizo y los niveles inspirados en las fases clásicas más recordadas.



¡LAS MEJORES GUÍAS!

TE RECOMENDAMOS...



Rol de acción • Arsenal de batalla • Jefes finales • Consejos y ayudas



Monster Hunter Tri

LA GUÍA COMPLETA DE UN JUEGO **MONSTRUOSO**

Es el juego más grande de Wii, pero con esta guía vas a pasártelo: los consejos y datos que necesitas para crear y equipar a tu cazador, y las estrategias para cazar.

Plataformas • Modo Espejo • Monedas DS • Templo Banana

DKC Returns

LOS TRUCOS **MÁS MONOS**

Descubre todos los secretos ocultos del plataformas más exigente de Wii. Sólo para auténticos jugones.

Plataformas • Nintendo DS • Las mejores imágenes



Kirby

ANÁLISIS DE **MASS ATTACK**

Es el juego de DS que más está dando que hablar de cara a Navidades. Hobbynews lo analiza al detalle.

Survival Horror • 3DS • Trailers

RE Revelations

UN TRÁILER **TERRORÍFICO**

Ya falta poco para que puedas jugar el nuevo capítulo de la saga en 3DS. Ve abriendo boca con su tráiler.

NUESTROS BLOGS

¡participa!



Juan Carlos García
Directora de Revista Oficial Nintendo

Personas, personajes...

¿Quién son los verdaderos protagonistas de la información? Yo creo que Mario, Pokémon, Link, Sonic, es decir, los héroes (o villanos)...

OPINIÓN DE LOS LECTORES



XENOBLADE CHRONICLES
Mágica Review
por kayugh





SUPER MARIO 3D LAND
Corto pero intenso
por Meypw





Un Sonic para cada estilo de juego

Sonic se ha convertido en el héroe imprescindible de estas navidades. Y uno de los más versátiles: gusta a todos.







En las fases extra nos movemos en 3D corriendo sin parar tras una esmeralda. ¡Mucho cuidado con los obstáculos!

Las carreras de Sonic unen a diferentes generaciones.

3DS • 1-2 jug. • Extras: Contrarreloj, Versus online, 100 misiones • Total: 90

CELEBRAR el cumpleaños de Sonic con un juego que abrazaran dos generaciones, la de los más jóvenes y la de los que crecieron con él, era el objetivo de este plataformas. Por eso le pusieron doble de todo. Empezando por el propio Sonic, que vuela por los escenarios vestido con su forma clásica y también con el look actual. Y siguiendo por el toque retro, con niveles que los más fans reconoceréis: desde Green Hill de Megadrive al Casino de Sonic 2, los 7 mundos están sacados de entregas de la saga, y cuentan con elementos del original. Hay saltos, loopings y resortes, pero también luchas contra jefes, carreras y niveles 3D.

¡Para los jugadores más rápidos!

En cada mundo jugamos una fase con Sonic clásico (y su ataque giratorio) y otra con Sonic (y su turbo



Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrentan en más de 20 deportes. incluido... ¡el fútbol!



Disponible en 3DS en febrero de 2012

Hasta cuatro jugadores competimos a la vez en un multijugador ALUCINANTE.

MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS LONDON 2012

¡A luchar por las medallas!

Wii • 1-4 jug. • Extras: Eventos fantasía • Total: 89

VUELVE LA MAYOR RIVALIDAD del mundo deportivo. Mario, Sonic y sus amigos se enfrentan en más de 20 deportes olímpicos... ¡con el juego limpio por bandera! Cada prueba tiene un control perfectamente adaptado, desde los movimientos con el mando de Wii de la natación sincronizada al control clásico del fútbol. Ah, y no te olvides de los Eventos Fantasía, pruebas imposibles ambientadas en juegos clásicos de Mario y Sonic... ¡y del modo Londres para Todos! Y claro, todo para 4 jugadores. ¡Es sin duda el multijugador de la temporada!

SONIC COLOURS

Rapido, colorista y genial... ¡el plataformas del futuro!

¡Para fans de las plataformas!

Wii • 1-2 jug. • Extras: 8 mundos, 7 wisps, online • Total: 93

DS • 1-2 jug. • Extras: 6 mundos, 2 wisps exclusivos • Total: 85

EL MUNDO de Sonic vive una revolución con esta aventura que mezcla niveles 2D y 3D y en la que debutan... ¡los wisps! Estos alienígenas de colores otorgan a Sonic poderes, convirtiéndole en rayo láser, taladro o bola de fuego... Cada Wisp nos descubre una nueva forma de jugar, en uno de los mejores y más bonitos títulos de plataformas de Wii y DS.



Colours tiene lo mejor de los Sonic clásicos y muchos elementos novedosos. Un juego genial.

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING



Bólidos, circuitos imposibles y héroes de Sega. ¡Brutal!

Carreras más rápidas que el sonido

Wii • 1-4 jug. • Extras: 8 jug. online, pack con volante • Total: 92

DS • 1-4 jug. • Extras: 24 circuitos, modo online • Total: 84

¡LOS HÉROES DE SEGA se lanzan a la carretera! Elegimos entre más personajes (Sonic, Tails, AiAi, Ulala...), cada uno con su propio vehículo, para correr en circuitos que parecen montañas rusas. ¡Domina los derrapes y usa los ítems para hacer que tus rivales muerdan el polvo! Con un multijugador supremo, para 4 a pantalla partida y para 8 online.

"Lo que Miyamoto aporta es el punto de vista del jugador"

La revista oficial entrevista a **Eiji Aonuma**, director de la saga Zelda, en el momento de mayor éxito de la leyenda.



+info
La entrevista se llevó a cabo en Londres, antes del concierto aniversario, en el Covent Garden Hotel. En esta foto Gustavo Acero, de Revista Oficial, con **Eiji Aonuma** (izq.) **y Koji Kondo.**

Han pasado 25 años de Zelda. ¿Cómo ha evolucionado la saga y qué elementos ha ido incorporando?
Desde el principio, Zelda siempre se ha caracterizado por ofrecer un enorme mundo abierto por explorar libremente. Este siempre ha sido el aspecto clave de la saga, pero con la llegada de Nintendo 64, entramos en el mundo de las 3D, lo que nos dio la oportunidad de conferir un nivel de detalle mucho mayor, algo que repercutió en una exploración más profunda y divertida.

A medida que los juegos 3D evolucionaban, podíamos ir añadiendo más y más detalles a los mundos que creábamos, cada vez más grandes. Un buen ejemplo es **Twilight Princess**; enorme, vasto y con muchas cosas por explorar, aunque esta inmensidad también nos supone un problema, porque tenemos que rellenar ese gran espacio con elementos jugables: cosas para jugar. Por eso, en Skyward Sword nos hemos centrado en añadir muchos más puzles y minijuegos que los jugadores puedan disfrutar a lo largo de la aventura.

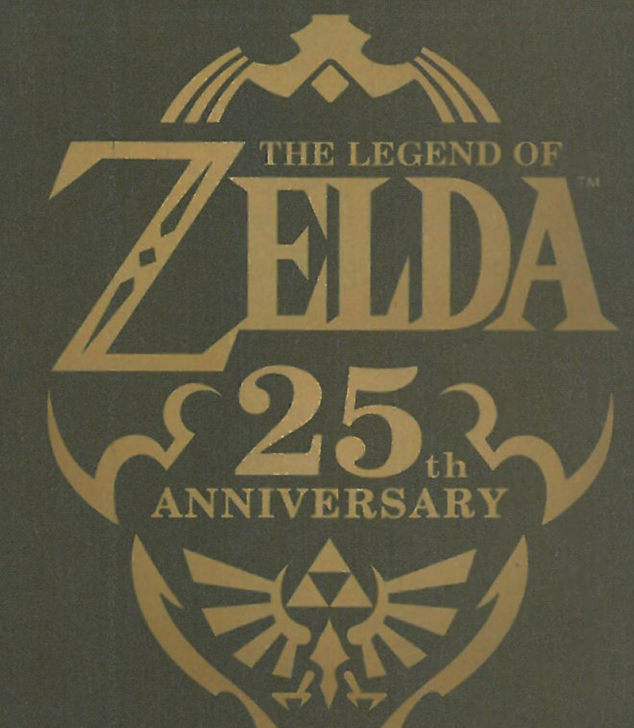
¿Y qué aporta un control tan diferente como Wii MotionPlus?
Antiguamente, incluso en los Zeldas 3D, todo se basaba en el control a base de botones. Con Motion Plus, se abre una nueva posibilidad, los jugadores se pueden sumergir mejor en la experiencia y moverse de forma natural, blandiendo la espada como si fuera una espada real en sus manos, y creo que es realmente un Plus para nosotros, ya que añade mucho a la experiencia global, permitiendo a la gente vivir Zelda desde dentro.

¿Ha sido muy complicado integrar el control de Wii MotionPlus en el sistema de combate?
Fue bastante difícil integrar el Wii Motion Plus. Para ser sincero, un año después de empezar con la fase de producción llegué a un punto en el que dije: olvidémonos de usar Wii MotionPlus, es demasiado complicado, hagamos otra cosa. Pero pensándolo detenidamente, llegamos a la conclusión de que era muy necesario incluirlo y teníamos que hacer que funcionara. Por tanto, tuvimos que mentalizarnos y reconstruir el sistema de batalla por completo y la forma en que Link se movía desde cero. Tuvimos que volver a lo básico, trabajar con estas técnicas mediante ensayo y error para todo el equipo, lo que nos consumió mucho tiempo. Pero creo que el resultado es algo muy diferente al clásico botoneo.

EN SUS 25 AÑOS DE HISTORIA, LA SAGA ZELDA HA VENDIDO MÁS DE 62 MILLONES* DE UNIDADES EN TODO EL MUNDO.

*cifras de Nintendo a 25 de abril de 2011





EIJI AONUMA: "CUANDO LLEVAS TANTO TIEMPO TRABAJANDO EN UN JUEGO, PUEDES VOLVERTE UN POCO CIEGO O LIMITAR TU VISIÓN DE LAS COSAS POR ESTAR ENFRASCADO EN TU TAREA"

Eiji Aonuma
Agano, 1963
Su primer juego para Nintendo es de 1996 (Marvelous, SNES). Fue uno de los cinco directores de Ocarina of Time (N64, 1998) y después dirige en solitario Majora's Mask (N64, 2000), The Wind Waker (GC, 2003) y Twilight Princess (GC/Wii, 2006). Además, ha producido 5 juegos de Zelda, entre ellos Skyward Sword.

Koji Kondo

El creador de las grandes B.S.O. de Nintendo también habló con nosotros.

¿Qué canciones ha compuesto para Skyward Sword? ¿Cuánto se tarda en componer un tema?
Realmente, en Skyward Sword sólo he compuesto una canción completamente nueva, pero por supuesto, hay muchas arreglos y versiones de melodías de juegos anteriores, que compuse yo. Sobre cuánto se tarda en crear una canción, lo cierto es que no trabajo en esto a tiempo completo durante todo el proceso, pero desde el principio hasta el final, suelo tardar unos tres meses.

¿Por qué Link sigue sin hablar en sus juegos?
La característica básica de Link es que no debe ser un personaje en tercera persona, sino que el jugador debe sentirse identificado con él y explorar el mundo en su piel. Esta es la razón por la que nunca le hemos dado voz, porque eso alienaría a los jugadores y no se sentirían identificados con él. Link sería otra persona. Y dado que queremos que se sientan inmersos en el juego, la voz perjudicaría al juego y a la experiencia.

¿Cómo se os ocurrió invertir la Nana de Zelda y convertirla en la melodía principal de Skyward Sword? Os damos la enhorabuena porque es preciosa.
La verdad es que la idea de invertir la Nana de Zelda no fue mía, sino del director de sonido del juego, **Hajime Wakai**. Curiosamente, no me dijo nada, y me dediqué a escucharla varias veces y pensé que era perfecta. **Mr. Aonuma** tampoco sabía nada. Pero en un momento dado, alguien en internet descubrió esto y comprobé que era realmente cierto, así que más tarde nos dimos cuenta a la par que todo el mundo. La idea vino de la niñez de Zelda, quería conectar a Zelda y a la Diosa, sin hacerlo demasiado obvio.

Cuando no trabajas en tus juegos, a qué otros títulos juegas... aunque no sean de Nintendo
Juego bastante a Pokémon Typing. Y también a Pro Evolution Soccer, de Konami.



Koji Kondo
Nagoya, 1961
Empieza a trabajar en Nintendo en 1984, y un año después hace la banda sonora de Super Mario BROS. NES Después ha firmado la banda sonora de The Legend of Zelda (NES, 1986), Ocarina of Time (N64, 1998), Mario Sunshine (GC, 2002), New Super Mario Bros (DS, 2006), Super Mario Galaxy (Wii, 2007) y Zelda Spirit Tracks (DS, 2009).



El concierto fue un total éxito de público. El Apollo HMV de Londres presentaba este aspecto. Con todos los fans vibrando.

con un sistema de batalla muy simple. En Skyward todas las batallas son casi un como un puzle, ya que debes averiguar de qué manera usar tu espada para vencer al enemigo, lo que las hace mucho más interesantes.

¿Cuál ha sido la diferencia entre el desarrollo de Skyward Sword y el de Twilight Princess?
En muchos aspectos, Skyward Sword ha sido un reflejo de lo que hicimos con **Twilight Princess**, donde creamos un entorno gigantesco, pero al que quizá le faltaban más aspectos y momentos jugables. Recorríamos un espacio muy vasto pero no había muchas cosas que hacer entre medias, y esto es algo que quisimos mejorar en Skyward Sword. Esta vez, empezamos por la jugabilidad y los ítems básicos, y trabajamos muy duro en ello antes de extendernos a todo lo demás.

¿Cómo ha cambiado Miyamoto el producto final respecto a tu idea original esta vez? ¿No es frustrante tener que desechar todo tu trabajo y tener que empezar otra vez?
(Risas) Es realmente tal cual lo dices; todo el equipo está muy orgulloso, satisfecho con lo que ha hecho, piensan que es muy bueno... así que sí duele cuando Miyamoto viene y dice: esto no está bien. De hecho puede ser una especie de shock, sobre todo cuando alguien se ha esforzado mucho en algo y está muy orgulloso del resultado. Pero mirándolo en perspectiva y con distancia, muchos de los aspectos que resalta Miyamoto vienen muy bien para reaccionar y decir: un momento, puede que tenga razón. Cuando llevas tanto tiempo encerrado trabajando en un juego, puedes volverte un poco ciego o limitar tu visión de las cosas por estar muy enfrascado en tu tarea. Lo que Miyamoto nos trae es el punto de vista del jugador, y creo que es muy importante, ya que sueles perderlo cuando creas un juego, así que al final siempre se traduce en algo positivo.

La mitología de Skyward Sword es muy espiritual y profunda, en la que Zelda es una sacerdotisa y todo gira en torno a la Diosa. ¿De dónde vino esa inspiración? ¿Se considera una persona espiritual?
No soy una persona religiosa, en realidad no pertenezco a ninguna fe, no soy cristiano ni budista. Pero cuando hay que contar una gran historia, siento que ayuda mucho recurrir a algo más grande que trasciende el día a día del ser humano. La idea de que Zelda tenga un destino, y todas las cosas grandes que se mueven en el fondo, la Trifuerza, la Diosa... Los utilizo como elementos transmisores de la historia, es simplemente una forma de hacerla más interesante.

EIJI AONUMA: "AÑADIR EL MOTIONPLUS FUE MUY COMPLICADO; DE HECHO, LLEGUÉ A PENSAR EN OLVIDARME DE ELLO"

Si Zelda no existiera, en qué otros juegos o géneros le gustaría trabajar; como creador, ¿te sientes "linkado" a Link por siempre jamás?
Te cuento cómo empezó todo, antes de trabajar en Zelda. Me llamó mucho la atención un juego creado por Miyamoto: **A Link to the Past**, e intenté crear un juego inspirado en él. Se trataba de **Marvelous**, que sólo salió en Japón, para Super Famicom. Miyamoto se fijó en él y me dijo: tu juego es similar a Zelda, ¿por qué no te vienes a mi departamento y trabajas para nosotros? Y así es como entré a formar parte de su equipo. La verdad es que no sé qué habría pasado si Zelda no existiera, pero creo que habría creado algo muy parecido o en esa misma dirección. Es el tipo de juego que me gusta. Ahora con Skyward Sword hemos tenido a un nuevo director: **Hidemaro Fujibayashi**, con un equipo muy joven y talentoso. Espero que él continúe creando más juegos de Zelda, aunque no perderé interés en la saga y siempre intentaré aportar algo. Sobre qué otras cosas voy a hacer, la verdad es que aún no lo sé, es algo en lo que tengo que empezar a pensar de aquí en adelante.

¿Cómo es su relación con Internet y las redes sociales? ¿Escucha a los fans y tiene en cuenta sus opiniones a la hora de producir un nuevo Zelda?
Personalmente no paso mucho tiempo en las redes sociales o buscando por internet, me quitaría demasiado tiempo. Hay tantas opiniones diferentes... Si tuviese que pararme a escuchar y hacer todo lo que piden, creo que me perdería por el camino y al final no podría crear nada. Sin embargo, mi equipo sí toma nota de lo que ve en Internet y de lo que uno y otro fan han dicho o les ha gustado o han criticado, pero mi enfoque nunca sería hacer lo que piden, sino dar réplica a sus peticiones y sorprenderlos con mi respuesta.

¿Relanzaréis Zelda Skyward Sword para la esperada Wii U?
Por ahora, no tenemos planeado lanzar una versión HD del juego. Los gráficos de Skyward Sword fueron creados pensando específicamente en Wii. No es tan fácil aumentar la resolución y obtener mejores gráficos sólo por eso. La forma en que los colores se mezclan en el juego encaja muy bien con las capacidades gráficas de Wii, y adaptarlo a la alta resolución sin más no sería suficiente.

Cuando no trabajas en tus juegos, a qué otros títulos juegas... aunque no sean de Nintendo
Me quedo con **ICO** y **Shadow of the Colossus** (ambos de Fumito Ueda).

Skyward Sword: sobresaliente

La prensa internacional es unánime en sus calificaciones.



Las revistas y medios online de todo el mundo aplauden el último lanzamiento de Nintendo. Desde Japón a España pasando por Estados Unidos, Skyward Sword está cosechando puntuaciones auténticamente espectaculares.

Medios tan prestigiosos como la revista británica **Edge**, la americana **Game Informer**, la japonesa **Famitsu** o la webs **IGN** y **Eurogamer** han puntuado el juego con una nota de 10 sobre 10.

En la **revista oficial española** publicamos un completo análisis en el número anterior, con una nota de 99. Mientras que en la **revista oficial inglesa** ha obtenido un 98. Nuestros compañeros de **Hobby Consolas** han otorgado un 97 a la nueva aparición de Zelda en Wii, mientras que en el portal **Hobbynews** recibe un 96.

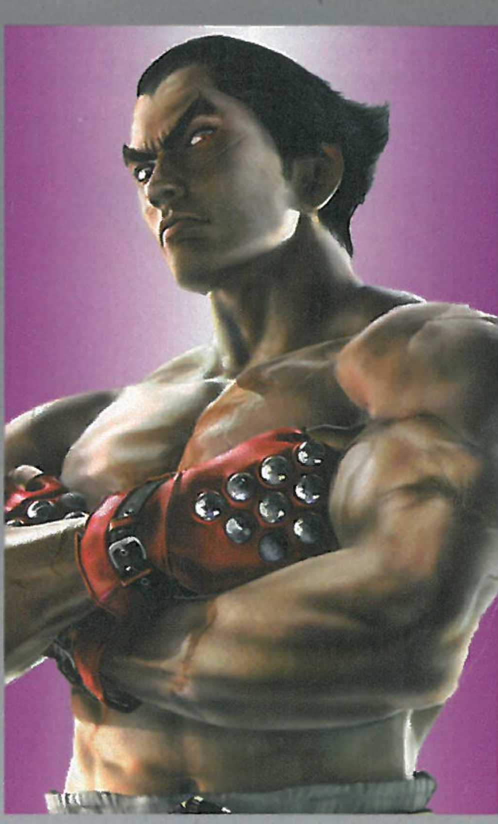
En la página de **Gamerankings**, el juego tiene una media de **94,25**, basada en 28 reviews de diferentes medios online internacionales.







La espada de Link es una de las claves del juego. Gracias a que el sensor giroscópico del mando es capaz de detectar 1.600 ángulos de giro, tu brazo será más que nunca el brazo del héroe. Como ha declarado el Sr. Aonuma, "después de usuar la espada, tu cuerpo se familiariza con ella y consigues dominar su uso".


Los héroes de 2012

Descubre la nueva generación de personajes que, el año que empieza, van a conquistar las consolas de Nintendo.





Wii | Mistwalker | RPG

Elza
The Last Story

Tras quedar huérfano, Elza tuvo que sobrevivir como soldado de fortuna. Con el tiempo ha llegado a ser un **excepcional espadachín** y un **noble guerrero** cuyo gran deseo es ser nombrado caballero. Ahora forma parte de **un grupo de mercenarios** liderado por Quark, que es como un hermano para él. Juntos se enfrentarán a un peligro que amenaza a toda la humanidad: el ataque de **la raza Gurugu**, los hombres-bestia.

El rol más... frenético

Tras Xenoblade, prepárate para otro juegazo de **rol en tiempo real**. En sus combates podremos manejar a cualquiera de **los 6 mercenarios** protagonistas, además de usar habilidades nuevas en el género, como parapetarnos.

+info
The Last Story es obra de **Hironobu Sakaguchi**, padre de **Final Fantasy**. No es extraño que la estética, el argumento y los personajes estén cuidadísimos.

Los combates mezclarán acción en tiempo real con la posibilidad de pausar para realizar hechizos.

La interacción entre nuestro personaje y el resto del equipo de mercenarios será clave.

Más Juegos

En 2012 llegarán muchos para DS, 3DS, Wii U y Wii. Estos son los mejores.



3DS | Nintendo | Simulación

Animal Crossing 3DS

Un nuevo pueblo en el que vivir... y que dirigir: si ganas las elecciones, te convertirás en alcalde y podrás mejorar el mobiliario urbano y otros servicios.



3DS | Capcom | RPG acción

Monster Hunter Tri G

La versión del juego de Wii llegará con dos tipos de monstruos nuevos, cinco tipos más de armas y compatibilidad con el nuevo pad deslizante. ¡Que llegue ya!



Wii | Square Enix | RPG

Dragon Quest X

La saga reina del rol en Japón da el salto al multijugador online. Elegiremos entre 5 razas para crear a nuestro personaje.



Wii U | Warner | Acción

Batman Arkham City

Bruce Wayne ha sido encerrado en el barrio de Arkham con todos los criminales de Gotham. ¿Podrá su alter-ego Batman salir con vida de esta?





➲**Tekken** vuelve a una consola de Nintendo. El único antecedente fue **Tekken Advance** (GBA, 2001).

3DS | Namco Bandai | Lucha

Kazuya Mishima

Tekken 3D

Lleva un demonio dentro. Ha muerto y ha resucitado. Y libra una guerra contra **su padre, Heihachi Mishima**, quien le entrenó de forma despiadada cuando era niño. El **karateka** Kazuya intenta no perder su nobleza pero casi siempre cae en la tentación de usar sus poderes demoníacos. En Tekken 3D volverá a luchar contra su padre, Heihachi, y su hijo, Jin, por el control de la **Corporación Mishima**.

Juego 3D... y peli 3D

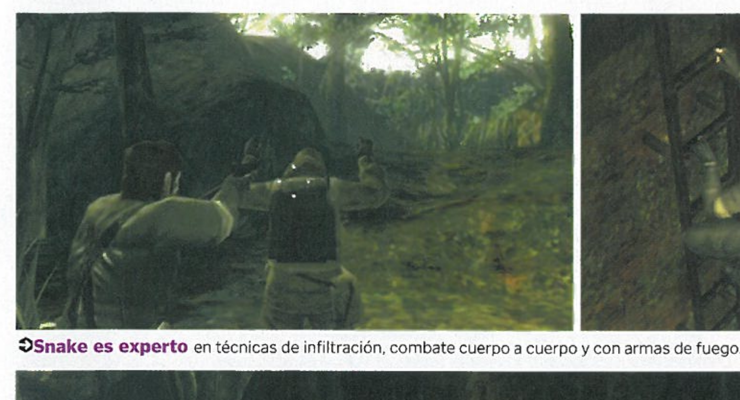
La mítica franquicia debutará en 3DS con 40 personajes (estarán todos los clásicos de la saga) y un apartado técnico de infarto: **60 frames por segundo** que dotarán al juego de una fluidez total. En sus batallas 1 Vs. 1 ejecutaremos golpes espectaculares con facilidad, pero para hacer combos largos habrá que entrenar. En el cartucho del juego se incluirá la peli en 3D **Tekken Blood Vengeance**, con el clan Mishima y las luchadoras **Alisa, Lin Xiaoyu y las hermanas Williams** como protagonistas.

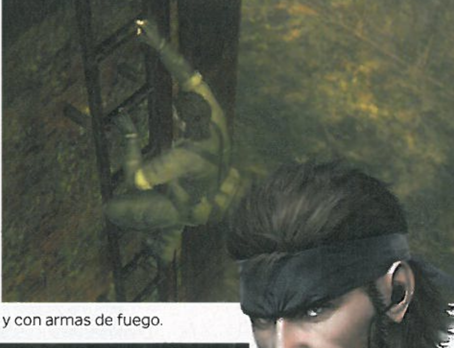
➲**Además del modo Arcade,** el juego incluirá un modo de misiones en el que deberemos cumplir ciertas condiciones en los combates.

+info

El juego tendrá **40 luchadores**, todos expertos en estilos de lucha reales. Un buen ejemplo es **Ling Xiaoyu**, que domina diversas artes marciales chinas.







Snake es experto en técnicas de infiltración, combate cuerpo a cuerpo y con armas de fuego.



El camuflaje será una técnica básica para sobrevivir... pero, ¿seguro que te vale el rosa?

3DS | Konami | Aventura

Snake

Metal Gear Solid 3D

Años 60. En plena guerra fría, **Jack**, de nombre código **Naked Snake**, es el mejor agente de la unidad Fox del ejército de EEUU. Pero cuando viaje a Rusia para destruir un arma nuclear soviética, se enfrentará al desafío de su vida: detener a la unidad de **agentes con poderes sobrehumanos Cobra**... liderada por su antigua mentora, The Boss. Callado, eficaz y experto en combate e infiltración, Snake luchará contra sus propios fantasmas para cumplir esta misión.



+info

The Boss, la antigua mentora de Snake, es ahora una traidora. Cuidado con ella, es experta en CQC, una letal técnica de **combate cuerpo a cuerpo**.

Acción y supervivencia

Para sobrevivir en la selva rusa, Snake usará técnicas de **infiltración y camuflaje**. Pero la infiltración será sólo una faceta más de un juego con toneladas de acción, jefes finales alucinantes, la opción de resolver cada situación de muchas maneras y, sobre todo, con **uno de los mejores argumentos** de la historia de los videojuegos. Además, el juego será compatible con el nuevo **Pad deslizante Pro**, que se usará para mover la cámara con total comodidad.



3DS | Nintendo | Deportivo

Mario Tennis

Mario, Bowser, Luigi y compañía vuelven a la cancha. Apenas se han revelado datos, pero esperamos un multijugador muy potente y unas 3D espectaculares, con nuevas cámaras.

3DS | Level-5 | Puzles

Layton Vs. Ace attorney

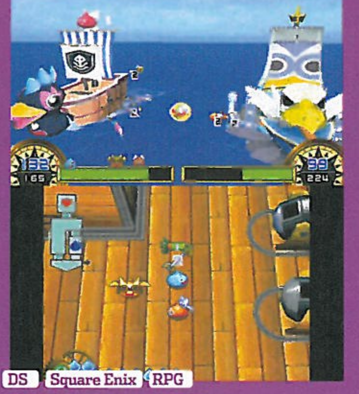
Dos héroes que fraguaron su fama en DS se enfrentarán en 3D. El juego mezclará la mecánica de las dos series, con interrogatorios y puzles a mansalva.



3DS | Nintendo | Acción

Kid Icarus Uprising

Pit se enfrentará a la diosa Medusa en un juego con espectaculares escenas de vuelo en las que apuntaremos con la pantalla táctil, y otras en tierra en las que blandiremos espadas o martillos.



DS | Square Enix | RPG

DQ Rocket Slime

Todos los limos han sido raptados... ¡menos tú! Para salvarlos navegarás por los océanos librando batallas de barcos.



Wii U | Tecmo Koei | Acción

Ryu Hayabusa

Ninja Gaiden III



Es el heredero **del clan del Dragón**, posee su espada sagrada y poderes sobrehumanos. Ryu es **el ninja definitivo**, ha luchado contra terroristas que amenazaban el mundo y contra demonios que ansiaban el poder de su espada y su sangre. Ahora, cuando se enfrenta a un ataque terrorista en las calles de Londres, **un misterioso enmascarado** va a retarle... y a convertirse en su más fiero y poderoso enemigo.

La élite de los juegos de acción

De manera extraoficial se ha confirmado que **Ninja Gaiden III Razor Edge** será uno de los juegos de **lanzamiento de Wii U**. Un beat'em up difícil y violento que usará la pantalla del mando para ofrecer un control táctil similar al de **Ninja Gaiden Dragon Sword** de DS, aunque podremos usar el control normal.

+info

Letal con todo tipo de armas blancas, Ryu tendrá **nuevos poderes demoníacos**, originados en la maldición que sufre en su brazo derecho.



Ninja Gaiden III será un beat´em up difícil y rápido como él sólo. Lo mejor de su género.

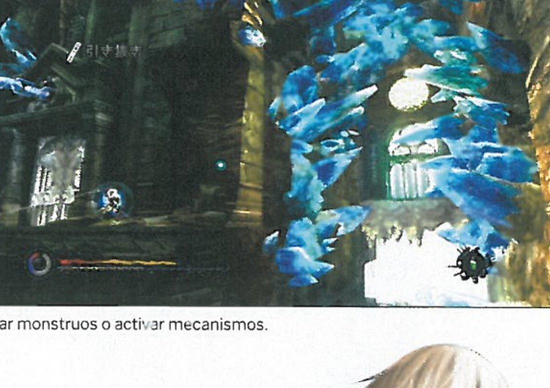


Este encapuchado retará a Ryu. ¿Tendrá que ver con la maldición que sufre el héroe?









El mando de Wii se convertirá en una poderosa cadena, con la que atrapar monstruos o activar mecanismos.

Wii | Ganbareon | RPG

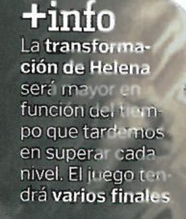
Aeron

Pandora's Tower

El soldado Aeron tiene una misión: **romper la maldición** que está transformando a **su amiga Helena** en un monstruo. Para ello, tendrá que ascender por **las trece plantas de la torre** en la que esta encerrada y, tras superar cada una de ellas, dar de comer a Helena la carne de las bestias derrotadas. Su arma para acabar con el mal será una **cadena mágica** con el poder de los dioses.

Comienza la aventura

Pandora's Tower será **una aventura de acción con elementos de rol**, ya que iremos mejorando las características de Aeron y los poderes de su cadena. Con ella no sólo realizaremos multitud de combos: también **nos balancearemos entre plataformas** o derribaremos obstáculos. Y el control estará completamente adaptado al mando de Wii: con el puntero dirigiremos la cadena y moviéndolo ejecutaremos ataques.



+info

La **transformación de Helena** será mayor en función del tiempo que tardemos en superar cada nivel. El juego tendrá **varios finales**



3DS | Tecmo Koei | Acción

Dynasty Warriors Vs.

Elige cuatro generales para tu ejército y lánzate a la batalla en la antigua China. Podrás tomar el control de cualquiera de tus generales en un juego pensado para librar batallas online.



3DS | Square Enix | Aventura

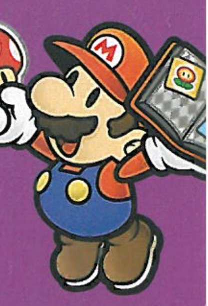
Kingdom Hearts 3D

Sora y Riku protagonizan el Kingdom Hearts con más saltos (y acción y el rol, claro). Aparecerán personajes del juego The World Ends With You .



3DS | Nintendo | RPG

Paper Mario



El Mario de papel vuelve en su faceta rolera, recuperando los combates por turnos. Pero el avance por los niveles volverá a ser plataformero, y usaremos objetos como el martillo para destruir obstáculos.



Wii U | Electronic Arts | Acción

Battlefield 3

El popular juego de guerra moderna llegará a Wii U con gran realismo gráfico, multitud de elementos destruíbles en los escenarios y una campaña muy cinematográfica. El multijugador será explosivo, e incluirá pilotaje de vehículos como tanques o helicópteros.





Darksiders II será una aventura completísima, con acción y mazmorras tipo Zelda.



Muerte dispondrá de variadas armas, como espadas o martillos, pero la más poderosa será su guadaña... Ya sabes para qué sirve, ¿no?

Wii U | THQ | Aventura

Muerte
Darksiders II

Guerra, el Jinete del Apocalipsis, ha sido acusado por el Consejo que media entre el Cielo y el Infierno de tomar partido por este último. Pero su hermano **Muerte** sabe que esa acusación es una insidia. Por eso, va a descender a **los reinos que existen entre el Cielo y el Infierno** en busca de aliados que le ayuden demostrar la inocencia de su hermano... aunque para ello tenga que mostrar **al Consejo el filo** de su guadaña.

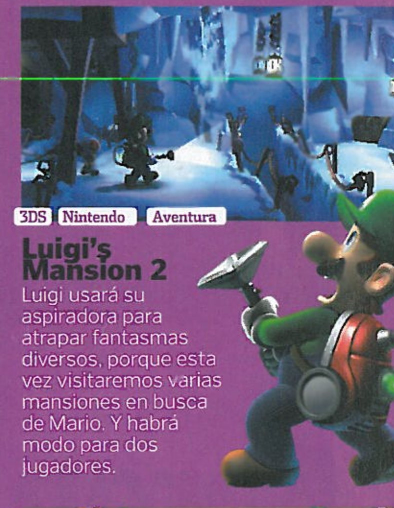
El camino del Segador

Es el primer juego del que se han mostrado imágenes de la versión Wii U, una aventura cuyo desarrollo recordará al mismísimo Zelda, con **ciudades en las que hablar** con personajes y aceptar misiones, **mazmorras** con tremendos **jefes finales** y, eso sí, más acción: los combate serán frenéticos, y Muerte segará las vidas de grandes grupos de enemigos. Además, iremos mejorando **las piezas de su armadura**, lo que le hará más poderoso y le otorgará nuevas habilidades y ataques mágicos.



+info

El diseño de personajes del juego corre a cargo de **Joe Madureira**, dibujante que ha trabajado en cómics como **Uncanny X-Men, The Avenging Spider-Man o The Ultimates.**



3DS | Nintendo | Aventura

Luigi's Mansion 2

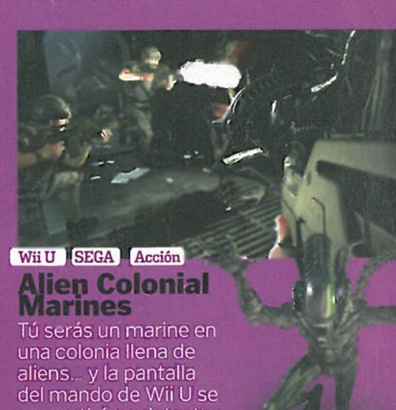
Luigi usará su aspiradora para atrapar fantasmas diversos, porque esta vez visitaremos varias mansiones en busca de Mario. Y habrá modo para dos jugadores.



DS | Level-5 | RPG

Inazuma Eleven 2

Los chicos del Raimond se enfrentarán a un equipo alienígena en una aventura con la mecánica del primer juego y que llegará en dos versiones, al estilo Pokémon.



Wii U | SEGA | Acción

Alien Colonial Marines

Tú serás un marine en una colonia llena de aliens... y la pantalla del mando de Wii U se convertirá en detector de xenomorfos.



DS | Atlus | RPG

Shin Megami Tensei

Reclutaremos demonios para que luchen a nuestro lado en un juego de rol de macabro argumento y estética anime.



¡SÚBETE Y PISA A FONDO!
CRASH TIME 3D
K COBRA 11
COBRA
7
www.pegi.info
dtp entertainment AG
PLAYTAINMENT
NINTENDO 3DS.
Crash Time 3D © dtp entertainment AG. All rights reserved. Developed by Independent Arts Software GmbH. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners.
Trademarks are property of their respective owners. © 2011 Nintendo. Para obtener más información sobre el efecto 3D de la consola Nintendo 3DS, visita la página web oficial en nintendo3ds.es
CONSOLA NINTENDO 3DS
Antes 249,95€ Ahora 169,95€* en
fnac
www.fnac.es
TRES NUEVOS COLORES
Imagen 2D de un juego con opción 3D.
REGULA LA INTENSIDAD DEL 3D
3D
OFF
* PVP de la consola Nintendo 3DS en Fnac. Juego no incluido.
NINTENDO 3DS. COMPATIBLE CON LOS JUEGOS DE NINTENDO DS.
© 2011 Nintendo. TM, ® and the Nintendo 3DS logo are trademarks of Nintendo. © 2011 Nintendo.
7
www.pegi.info

Regalamos LOS 30 MEJORES JUEGOS PARA ESTA NAVIDAD ¡Seleccionados por nuestros expertos!



¿CÓMO PARTICIPAR?

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 27363 poniendo: ntbazar (espacio) una palabra que defina esta revista (espacio) tus datos personales.

Ejemplo: ntbazar(espacio)guay(espacio)Javier Lopez C/Vía 2 28300 Aranjuez

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máx. por mensaje 1,42 Euros IVA inc.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte, implica la aceptación total de sus bases. Válido solo en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite: 15 de enero de 2012.
8. La redacción elegirá las 10 respuestas ganadoras.



Coste SMS: 1,42€ IVA incl. AXEL SPRINGER S.A. tel 902111315 www.axelspringer.es Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida de 15 de diciembre a 15 de enero de 2012.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales • Concurso organizado por Axel Springer España. Nintendo Ibérica S.A.U. no percibe retribución alguna del coste del envío del SMS.

Llévate todos estos juegos

- Kirby's Adventure
- Lego Harry Potter 5-7 años
- CN Explosión de puñetazos
- Sonic Generations
- Super Mario 3D Land
- Mario Kart 7
- Tetris
- Cars 2
- Skylanders Spyro's Adventure
- Go Vacation
- Boom Street
- Disney Universe
- Zelda Ocarina of Time 3D
- Profesor Layton y la Llamada del Espectro
- Dragon Quest MJ2
- Zelda Skyward Sword
- Sims 3 Vaya Fauna
- Pokémon Ed. Blanca/ Ed. Negra
- Xenoblade Chronicles
- NBA 2k12
- WWE 12
- Mario&Sonic en los JJOO London 2012
- FIFA12
- F-1 2011
- Call of Duty MW3
- RE Mercenaries 3D
- Starfox 64 3D
- Conduit 2
- Aliens Infestation
- Super Street Fighter IV 3D

¡¡PARTICIPA Y GANA!!







CN Explosión de puñetazos

Deep Silver · 39,95 €

ELIGE TU HÉROE de Cartoon Network y pásalo bomba a golpes.

Kirby, Sonic, Ben 10 y Mario, Reyes de las fiestas

Para fans de los héroes

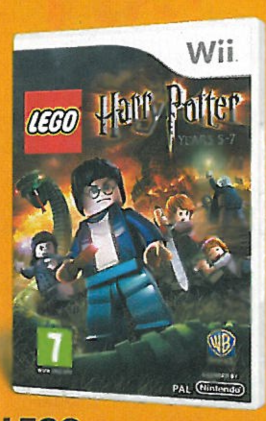
LOS PERSONAJES DE MODA presentan sus títulos estelares. Y hay juegos para todos los gustos.



Kirby´s Adventure

Nintendo · 50,95 €

UN SEDUCTOR Kirby uelve a la carga con las habilidades de copia y transformación que tanto gustan, cuatro jugadores y una mecánica superadictiva.



LEGO Harry Potter 5-7 años

Warner · 40,95 €

LA AVENTURA más oscura del mago nos lleva a derrotar a Voldemort y sus mortífagos.



Sonic Generations

Sega · 49,95 €

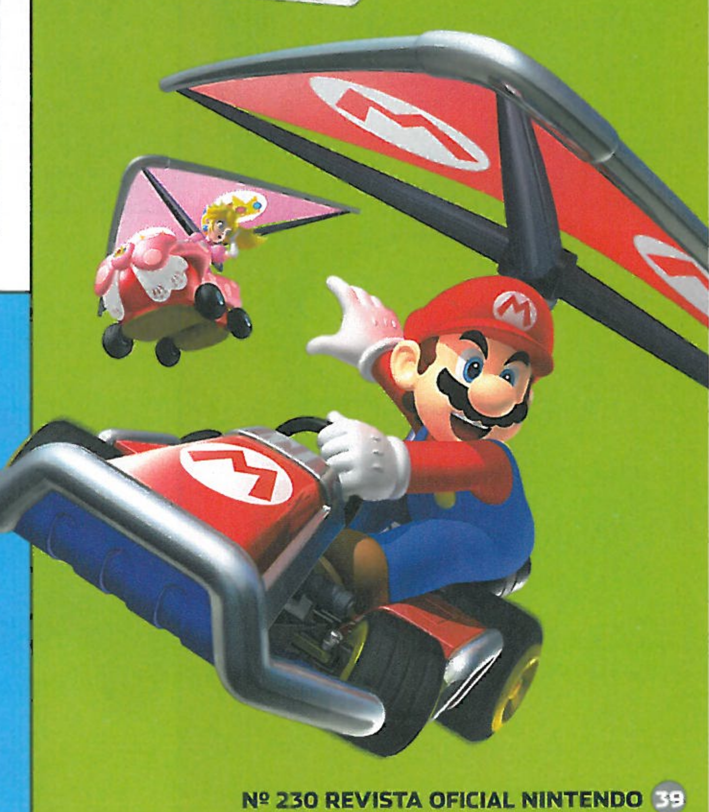
SONIC SE DESDOBLA en clásico y moderno para gustar por igual a todas las generaciones. Su juego es una explosión de habilidad plataformera, velocidad y homenaje a 20 años de vida.



Mario Kart 7

Nintendo · 45,95 €

LA CARRERA DEL SIGLO con la jugabilidad y diversión de siempre, pero con un online (y una comunidad) potenciado, nuevos pilotos y más habilidades que nunca.





Super Mario 3D Land

Nintendo · 45,95 €

MARIO NOS ENSEÑA cómo se juega en 3D, con 8 mundos y más de 80 niveles que conquistan por su variedad y dinamismo. Y además son cortitos.

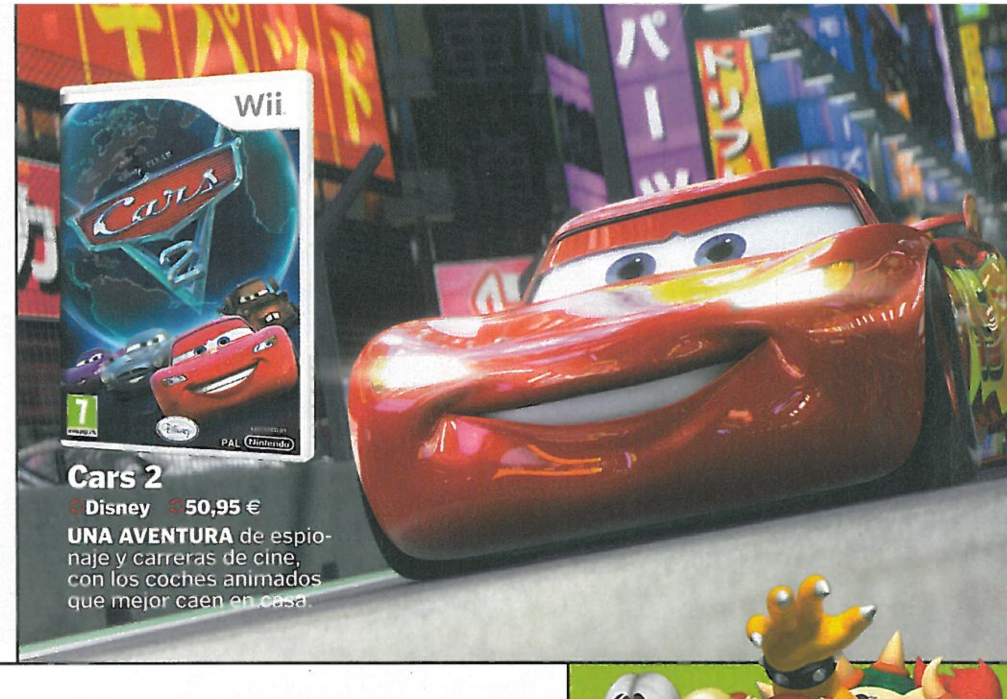




Tetris

➲Nintendo ➲29,95 €

EL MÁS VARIADO, MULTIJUGADOR y con más modos de juego, propuestas y fórmulas de la historia de Tetris.



Cars 2

➲Disney ➲50,95 €

UNA AVENTURA de espionaje y carreras de cine, con los coches animados que mejor caen en casa.

Para toda la familia

CONÉCTALOS EN EL SALÓN de casa, y la familia se reunirá como por arte de magia. Y amigos, y cuñados...

Los títulos de Disney y las partidas multi de Mario triunfan

Skylanders Spyro's Adventure

➲Activision ➲69,95 €

UN FENÓMENO MUNDIAL que hace que tus criaturas de juguete cobren vida en la pantalla. El pack de inicio, con sus skylanders y el portal de poder, te abrirá los ojos.





Go Vacation

➲Namco Bandai ➲40,95 €

EN ESTA ISLA nadie se queda sin hacer deporte. Con Motionplus, con la Balance board, por tierra, mar y aire, hasta 50 actividades que te cuidarán y divertirán.

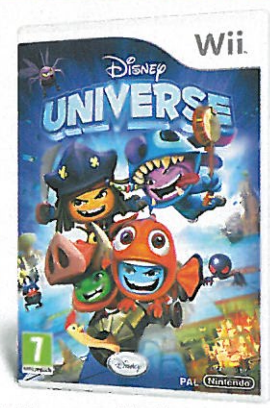


Boom Street

➲Nintendo ➲39,95 €

PON A MARIO, DONKEY Y LOS HÉROES DRAGON QUEST a comprar propiedades, invertir en ellas, y hacer que cobren cada vez que caiga alguien. ¿No te parece un bombazo?





Disney Universe

➲Disney ➲50,95 €

SI TE GUSTAN LAS PELIS DE DISNEY, aquí te disfrazas de sus héroes y las recorres junto a 3 amigos. Risas garantizadas.



Zelda Ocarina of Time 3D

➲Nintendo ➲45,95 €

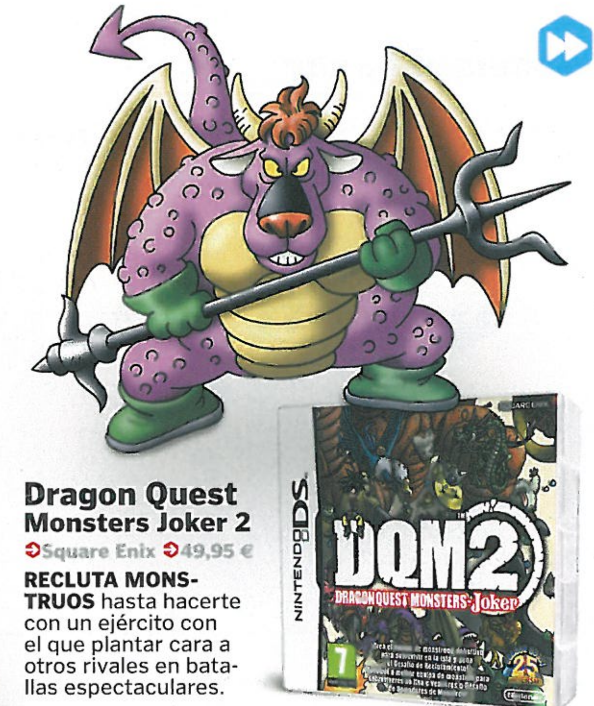
LA ÉPICA es la protagonista de un remake que marcará una época como lo han hecho los 25 años de historia de esta saga. Absolutamente imprescindible.



Profesor Layton y La Llamada del Espectro

➲Nintendo ➲40,95 €

MÁS DE 170 PUZLES en el desafío más grande de la historia del Profesor Layton. Su espectro pone punto y seguido a la trilogía... y es el origen.



Dragon Quest Monsters Joker 2

➲Square Enix ➲49,95 €

RECLUTA MONSTRUOS hasta hacerte con un ejército con el que plantar cara a otros rivales en batallas espectaculares.

Para los más aventureros

Aquí están los mejores RPG, los puzles más difíciles, las batallas más duras

SOÑAR CON MUNDOS de fantasía y convertirte en el protagonista. Es lo que todos estos juegos te van a permitir...



Zelda Skyward Sword

➲Nintendo ➲74,95 €

EL JUEGO QUE RINDE TRIBUTO a la leyenda reuniendo lo mejor de cada entrega. A los mandos de MotionPlus espera un viaje de proporciones únicas que cambia nuestra vida.



Los Sims 3 Vaya Fauna

➲EA ➲44,95 €

CREA, CONTROLA y juega con tus mascotas al estilo Sims.

Pokémon Ed. Blanca y Ed. Negra

➲Nintendo ➲39,95 €

LA MAYOR AVENTURA Pokémon, la más completa, difícil y jugada de la historia. No te pierdas todo el juego que aun puede dar.





Xenoblade Chronicles

➲Nintendo ➲69,95 €

EL ROL DEL SIGLO XXI por su concepción de juego, la personalidad de sus héroes y su elaborada trama. Es el principio del Rol que viene a Wii durante 2012.

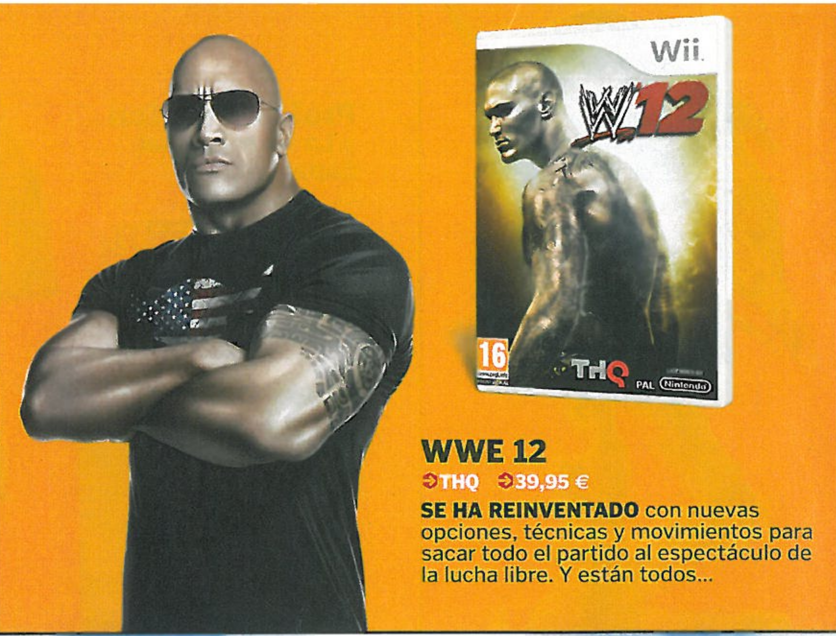


NBA 2K12

➲2k Sports ➲29,95 €

EL BASKET vuelve a Wii con más ritmo y todas las estrellas de la NBA. De ayer y hoy.





WWE 12

➲THQ ➲39,95 €

SE HA REINVENTADO con nuevas opciones, técnicas y movimientos para sacar todo el partido al espectáculo de la lucha libre. Y están todos...

Para los fans del deporte

DESDE LAS OLIMPIADAS al fútbol de champions, la F-1, la NBA, tan serio o divertido como te plantees el deporte.

Las estrellas del deporte son Mario, Sonic, Alonso, Messi...

Mario & Sonic en los JJ.OO. London

➲Sega ➲54,95 €

EL GRAN DUELO renace en Londres, con 21 disciplinas olímpicas, eventos fantasía y un modo party de lujo: Londres para todos.

FIFA 12

➲EA ➲45,99 €

PIQUÉ Y XABI ALONSO comparten protagonismo en la caja, pero la estrella eres tú y el jugador que te crees o el equipo al que dirijas. ¿Serás capaz de ganar la Champions?





F1 2011

➲Codemasters ➲45,95 €

REVIVE LA TEMPORADA 2011 al volante del Fórmula 1 que elijas, y modifica la historia o disfruta con tus amigos de los 'desafíos', competiciones especiales en las que te plantean diferentes objetivos y pruebas.





Call of Duty MW3

➲Activision ➲60,95 €

SE HA DESATADO la IIIª Guerra Mundial; el caos y la destrucción asolan las ciudades más importantes. Es el momento de mostrar valor.



StarFox 64 3D

➲Nintendo ➲45,95 €

LA MEJOR ACCIÓN galáctica que puedas imaginar, en el remake de uno de los clásicos más genuinos de la historia de Nintendo.

Resident Evil Mercenaries 3D

➲Capcom ➲45,95 €

RIADAS DE ZOMBIS inundan la pantalla y tú solo eres uno (o dos si vais a dobles), así que apáñatelas... en 3D.





Para los tipos más duros

ZUMBAR ZOMBIS, cascar aliens, liquidar naves enemigas, aquí tenéis trabajo para gente dispuesta a todo.





Conduit 2

➲Sega ➲49,95 €

SI BUSCÁIS UN SHOOTER apocalíptico, en el que además puedas personalizar a tu héroe y arrasar en el online, aquí está.

Aliens Infestation

➲Sega ➲30,95 €

AMBIENTADO en las películas de Alien, mezcla acción y exploración en un desarrollo tipo Metroid y con una calidad por las nubes.





Super Street Fighter IV 3D

➲Capcom ➲45,95 €

ELIGE TU LUCHADOR y prepárate para un salvaje combate donde el cuerpo a cuerpo es llevado a su máxima expresión gracias al 3D y la fuerza de los luchadores.



Novedades

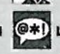


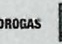
Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación








7 EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ · SEXO · DROGAS · MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.









PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.









NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...













REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii



Mario Kart 7

EL DATO
Disponemos de 17 tipos de chasis, 10 ruedas y 6 ala deltas para componer los vehículos

NINTENDO 3DS

- Velocidad
- Nintendo
- De 1 a 8 jug. (8 online)
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 45,95 €
- Ya disponible
- **Argumento**
  ¡Mario y sus colegas vuelven a los circuitos! Con personalizables karts y locos ítems para que nada se decida hasta la línea de meta.

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE
STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

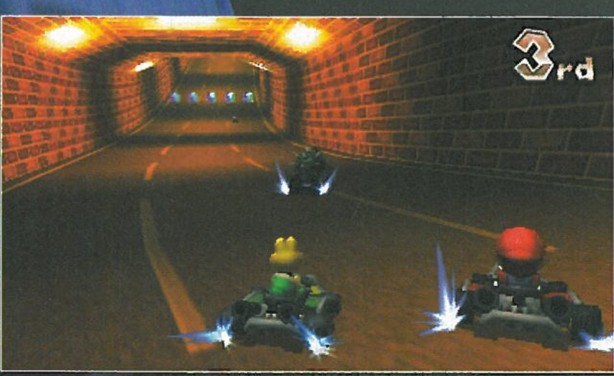
Mario aprieta el acelerador y convierte a 3DS en favorita para ganar la carrera navideña.

Los juegos sociales no son precisamente algo nuevo: disfrutar de la consola con nuestros amigos es tan viejo como los videojuegos. Y de todas las sagas jamás jugadas y por jugar, la que nos ha proporcionado **momentos más divertidos e intensos** en compañía ha sido **Mario Kart**. Millones de jugadores quieren revivir esta experiencia en cada nueva consola de Nintendo y, para nuestro gozo, en 3DS mantiene la esencia de pura diversión y añade **más opciones y modos**.

¡No pises el freno jamás!

Ya sabes: Mario, sus amigos y sus enemigos compiten en carreras de **8 pilotos**, por **circuitos de fantasía** inspirados en sus juegos. En esta ocasión, tenemos **16 pilotos** (una buena cifra aunque lejos de los 24 de Mario Kart Wii), con debutantes como el gusano **Wiggler, la abeja Honey Queen o Metal Mario**. Y también podemos jugar con nuestros Mii.

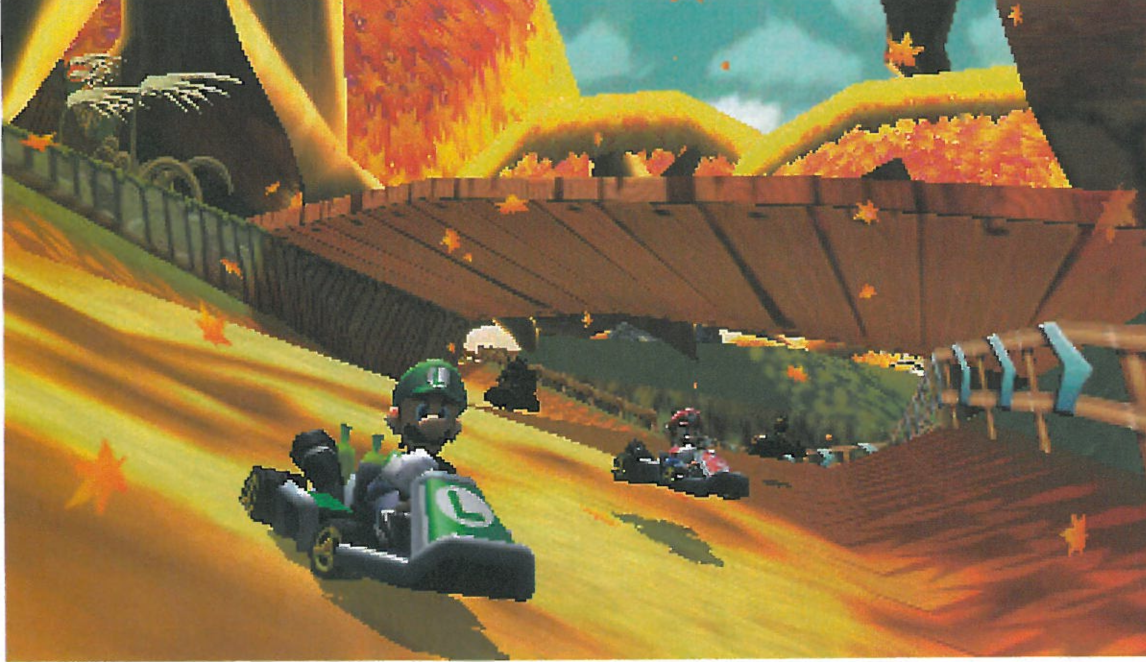
El control es el mismo y formidable de siempre... o incluso mejor: por primera vez en un Mario Kart portátil, disponemos de **un pad digital** para controlar la dirección del vehículo, pudiendo marcar al milímetro el ángulo de giro. Con el botón A aceleramos y con el R nuestro kart da un pequeño saltito y, lo que es más importante, **derrapa si lo mantenemos pulsado**. Como sabe todo fan de la saga, así damos las curvas sin perder velocidad y, cuando acaba el derrape, ganamos impulso durante un segundo. Otras técnicas útiles son usar **el rebufo** del rival (que también nos da un segundo de impulso) y **coger las monedas** que encontramos por el circuito: si acumulamos el máximo, 10, nuestra velocidad punta será ligeramente superior. Suma todas estas técnicas y tendrás una conducción arcade pero profunda, que te permite sacar ventaja a tus rivales si eres hábil pilotando. Aunque, ya sabes... en las carreras de Mario Kart, cuando los jugadores que van en mala posición recogen **una caja de ítem**, tienen más posibilidades de que les toque uno muy poderoso, como **la bala o el rayo**, y remontar así bastantes puestos. Si vas el primero, pues nada, venga a salirte plátanos y a vivir con el miedo de recibir un "caparazonazo" rojo en cualquier



El control se mantiene intacto: los derrapes son la clave para coger impulso, y el sabio uso de los ítems puede dar la vuelta a una carrera.



Los ítems vuelve a ser la risa. Hay 10, 3 de ellos nuevos: la flor de fuego, la cola de Tanuki y el 7, que nos otorga 7 ítems de una tacada.



Los nuevos circuitos son impresionantes. Este, inspirado en los juegos de Donkey Kong, ha sido creado por Retro Studios.



La vista subjetiva es seleccionable en todo momento. Sólo con ella activada podemos usar el giroscopio para conducir.



Metal Mario es uno de los nuevos pilotos. Y también podemos jugar con Miis.

Configuración total

La gran novedad de Mario Kart 7 es que, antes de empezar cada carrera, elegimos el chasis-motor (es una sola pieza), las ruedas y el ala delta de nuestro Kart. La elección afecta a la velocidad, aceleración, agarre o dureza de la dirección... y las combinaciones son muchísimas. Además, el piloto también influye (los hay pesados, medios y ligeros). Las piezas las compramos con las monedas que recogemos en carrera.



El modo Contrarreloj es perfecto para probar configuraciones. Compite contra tus fantasmas con diferentes karts.



Adaptarse al circuito es importante. En superficies como hielo o barro, los neumáticos marcan la diferencia.



momento. Pero también hay "truquitos" como reservarte el ítem para parar los ataques... así que el jugador experto siempre puede sacar ventaja.

Nuevas experiencias

Hasta aquí, salvo pequeños detalles, todo es simular a los anteriores Mario Kart. Pero agárrate, que vienen **novedades**. La que más afecta a la competición es que **ahora "componemos" nuestro kart** eligiendo tres piezas: **chasis, ruedas y ala delta** (tranquilo, de la utilidad del mismo vamos a hablarte en breve). Y el rendimiento varía sustancialmente gracias a las muchísimas combinaciones posibles. De hecho, dependiendo del circuito, habrá opciones mejores que otras: ciertos tipos de ruedas para barro o hielo, motores más rápidos para circuitos con grandes rectas... Vas a tener que probar muchas combinaciones para lograr buenos resultados.



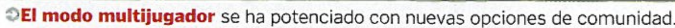
Tras la estela de Wii

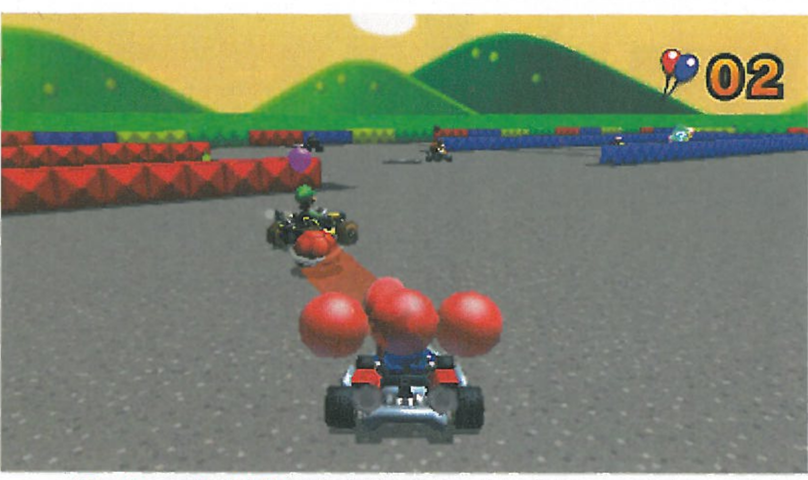
La anterior entrega, Mario Kart Wii, es el juego de velocidad más vendido de todos los tiempos. Mario Kart 7 pierde las motos pero gana la configuración de los karts.

El otro elemento rompedor de Mario Kart 7 son los **circuitos**. Hay 32, 16 recuperados de anteriores entregas de la saga y otros 16 nuevos... y más aún: innovadores. Muchos son **más abiertos que en otros juegos de la serie**, tienen más atajos y caminos alternativos y guardan sorpresas como **zonas submarinas y grandes saltos** en los que nuestro kart despliega un ala delta... un elemento que añade mucha más estrategia de la que parece, porque podemos prolongar o no nuestra caída en busca de la ruta que nos haga arañar décimas. Para la historia quedan algunos trazados, como los dos de **isla Wuhu** (la de Wii Sports Resort) y la **Senda Arco Iris**,

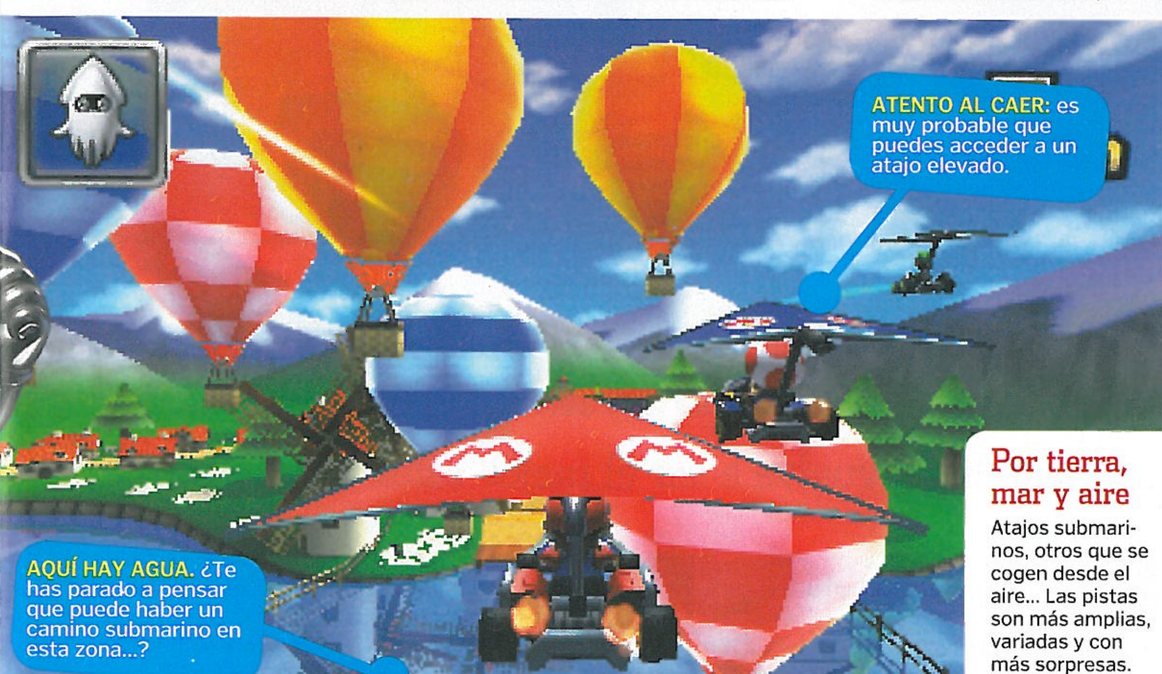
MK7 NO SÓLO ES DIVERTIDO: TAMBIÉN TE DESAFÍA A BATIR TUS RÉCORDS




El modo multijugador se ha potenciado con nuevas opciones de comunidad.



Hay dos modos batalla, Coin Battle y Balloon Fight. Se juegan en 6 pistas exclusivas.



Por tierra, mar y aire

Atajos submarinos, otros que se cogen desde el aire... Las pistas son más amplias, variadas y con más sorpresas.

Equipamiento opcional

Nintendo va a distribuir un volante de plástico que se sujeta a la parte trasera de la consola, pensado para que lo usemos con el control giroscópico del juego (que se activa en la vista subjetiva). Si te gustó este tipo de control en Mario Kart Wii, lo disfrutarás.



dignos de figurar entre los mejores de la saga... y escenario de las más intensas partidas multijugador del universo.

Competición mundial

Todos los modos están disponibles para hasta **8 jugadores en red local o a través de internet**. Puedes jugar con tus amigos o con gente de cualquier parte del mundo, y crear grupos de fans en la opción **Comunidad** para competir con nuestras propias reglas. Mediante Street pass compartimos tablas de clasificaciones, tiempos, records... Aunque **la mejor opción Streetpass es bajarnos fantasmas** de otros jugadores para competir con hasta 7 a la vez en el modo Contrarreloj. Menuda manera de entrenarnos. Por último, el **Canal Mario Kart** nos informa de todos los contenidos obtenidos por Spotpass y Streetpass.

¿Mareado tras esta sobredosis de datos? Pues lo que quieren decir es que

UNA ENORME COMUNIDAD ONLINE TE ESPERA PARA JUGAR JUNTOS

el juego atrapa ofreciendo montones de incentivos para que mejores tus resultados. Tan importante nos parece la diversión en Mario Kart 7 que casi nos olvidábamos de decirte que también es muy bonito y con **uno de los mejores efectos 3D** de la máquina. Así que este juego es todo lo que esperábamos y un poco más: es divertídisimo y tiene muchas opciones pero, además, los nuevos detalles como la configuración de los karts o el ala delta dan **un toque nuevo a las carreras** y le convierten en un serio candidato a mejor juego de la saga.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
No llega el techo de la consola, pero son bonitos, llenos de color y con un efectos 3D excelente.

Diversión ★★★★
Control sencillo pero muy profundo y los mejores ítems para dinamitar carreras. Divertidísimo.

Multijugador ★★★★
Las carreras para 8 jugadores en red local y online son maravillosas... y luego está el Streetpass.

Duración ★★★★
Sus 32 circuitos garantizan una gran experiencia en solitario. Si juegas online, te durará años...

Lo mejor y lo peor

TODO. La formula está tan depurada, que es más que perfecto... ¡es divertidísimo!

Puestos a quejarnos, en Mario Kart Wii había más personajes y también tenía motos.

Nuestra opinión

La vida es más bella con Mario Kart 7

Toda consola de Nintendo necesita un Mario Kart y el de 3DS es brillante, con la jugabilidad divertida de siempre y más cuidado que nunca en potenciar el online y la comunidad de jugadores. ¡Tienes que formar parte de ella!

Te gustará...

Más que... Mario Kart DS

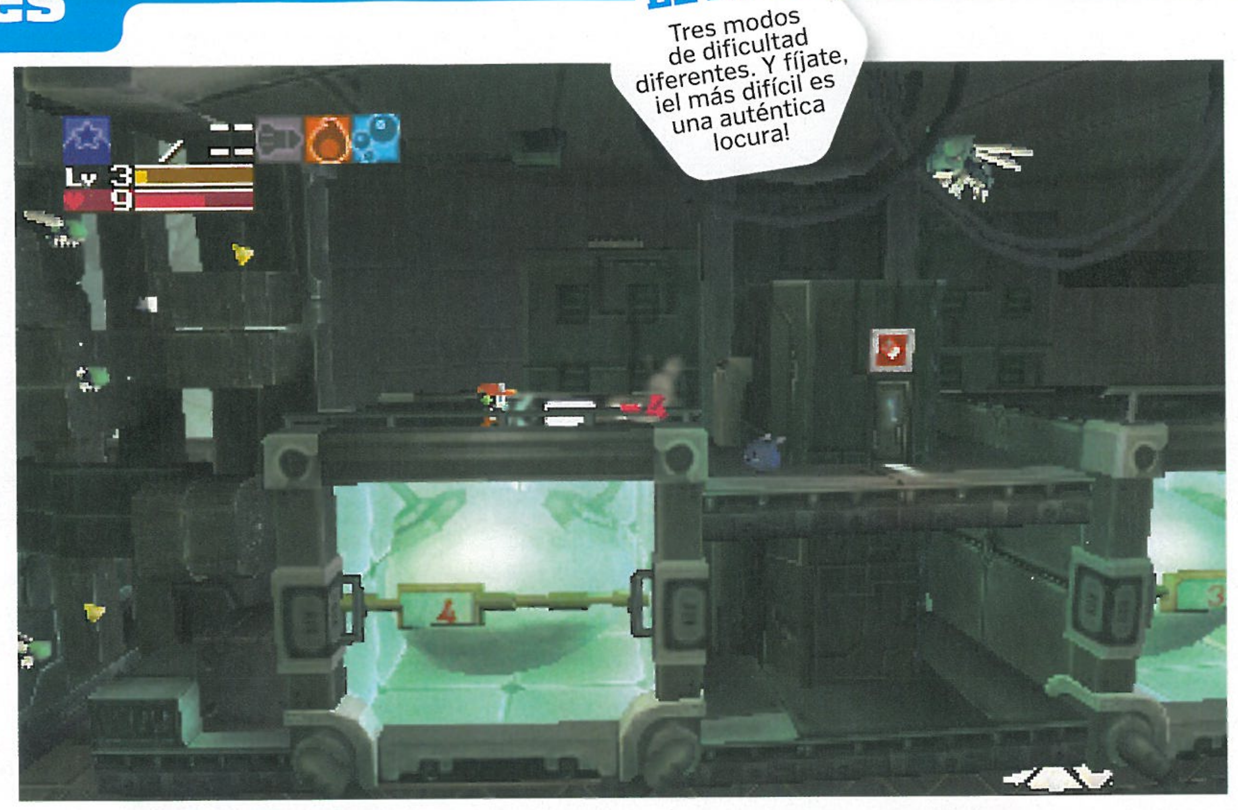
Y más que... Ridge Racer 3D

Total

96

EL DATO
Tres modos de dificultad diferentes. Y fíjate, ¡el más difícil es una auténtica locura!





Cave Story 3D

La jugabilidad vuelve a ser el mejor valor de este remake.

El año pasado apareció en **WiiWare** un juego muy especial, uno de esos títulos destinados a convertirse en superventas de la tienda online. Aquella versión fue todo un bombazo y supone una base perfecta para lo que nos viene ahora: una entrega para 3DS, "refundada", que retiene los elementos y jugabilidad que ya conocíamos, pero con un lavado de cara completo.

Recuperando las raíces

Cave Story 3D es una genial **mezcla de plataformas y acción** con una perspectiva de avance lateral y un sabor clásico que recuerda a **Metroid, Mega-Man y Castlevania**. Y al igual que los juegos de aquella época, completar la aventura dista mucho de ser un paseo: la curva de dificultad crece a un ritmo desafiante, con enemigos y obstáculos cada vez más complicados y colocados a mala idea, e incluso un modo desbloqueable Time Attack para marcarnos retos aún mayores. Eso sí, hay tres opciones de dificultad, lo cual es ideal para acomodar a todo tipo de jugadores.





Pixel y Tyrone

Toda una leyenda entre los desarrolladores 'indie', llega a 3DS gracias al trabajo de **Daisuke Amaya**, creador del juego original, y **Tyrone Rodríguez**, de Nicalis, que lo llevó a WiiWare.

Además, nuestro personaje, un héroe sin nombre ni memoria, pero de un aspecto encantador, también se hace más fuerte a medida que avanzamos y conseguimos nuevas armas. Cada pistola usa proyectiles diferentes que habrá que alternar para enfrentaros a cada situación. Los enemigos dejan caer objetos al ser derrotados, que nos permiten subir el nivel del arma hasta un máximo de tres, pero también hay que tener en

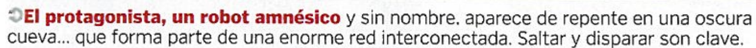
'Classic Mode', un pequeño guiño retro

Los que echéis de menos el look original de WiiWare (o incluso el visto en PC) podéis jugar en versión 'classic mode', donde los personajes, enemigos y objetos aparecen en pantalla con los sencillos sprites del original. Y así el juego completo, para disfrutarlo en plan retro.








El protagonista, un robot amnésico y sin nombre, aparece de repente en una oscura cueva... que forma parte de una enorme red interconectada. Saltar y disparar son clave.



La variedad de armas da mucho juego. Subir su nivel y aprender todo lo que puedes conseguir con cada una, te mantendrá siempre pendiente de encontrar muchos secretos.



Niveles con mucha chispa

En Cave Story ningún elemento está colocado al azar. Cada enemigo y plataforma pertenecen a un inteligente esquema jugable.

Esos malditos jefes

Sí, sí, cada uno es más difícil que el anterior. Todos ellos requieren estrategias diferentes y mucha paciencia, la verdad, porque son de los jefes más resistentes y complicados a los que te enfrentarás jamás.



cuenta que al recibir daño la barra de nivel desciende. Ya verás cuando descubras que algunas pistolas débiles en nivel 1 son una pasada en nivel 3...

Jugabilidad por las nubes

El juego también destaca por su marcado **enfoque aventurero**. A través de sus niveles debemos recorrer cada rincón en busca de pistas para avanzar, o de utilísimas cápsulas que aumentan nuestros puntos de vida. La sensación de exploración está muy lograda, y lo único malo es que a veces puede hacerse pelín tedioso tener que pasar por los mismos lugares varias veces y luchar contra los mismos enemigos.

Pero es todo parte de esta apuesta que evoca la **jugabilidad clásica** de los juegos 'de antes', y que sobre todo los juegones de siempre sabrán apreciar. Y, aunque los gráficos ya no son tan cercanos a los de la era 8 bits como en la versión de WiiWare, nosotros pensamos que la renovación visual no ha dañado para nada su espíritu. De hecho, se agradece enormemente el esfuerzo para darle toda esa vida a los niveles, personajes y objetos, con un sabio uso del color y la iluminación (aunque se queda pelín oscuro, la verdad). Además, sabe aprovechar el efecto 3D de la consola, con unos escenarios de un nivel de profundidad excelente. Un gran juego, que los jugadores más experimentados sabrán exprimir mejor.

EVOCA EL ESPÍRITU DE LOS JUEGOS MÁS CLÁSICOS, Y SUMA EL EFECTO 3D.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Escenarios y personajes cobran nueva vida gracias al uso del color y la luz. Pierden el look clásico.

Diversión ★★★★
Controles simples, que responden rápido y con eficacia. La historia mola, la jugabilidad atrapa.

Multijugador NO TIENE
Es una aventura para jugarla tú solito y disfrutarla a gusto. No hace falta nadie más...

Duración ★★★
No es su mayor virtud: es cortito. Pero su nivel de dificultad hará que emplees más tiempo...

Lo mejor y lo peor

Desafiante. Gran diseño de niveles, armas y jefes. Los nuevos gráficos y el efecto 3D.

Algunos niveles se pasan de oscuros. A veces resulta algo repetitivo. En inglés.

Nuestra opinión

Espíritu clásico para los tiempos modernos

La versión más ambiciosa de uno de los juegos indie mejor valorados de los últimos años. Todo un ejemplo de cómo combinar jugabilidad al viejo estilo con un nuevo diseño 3D. Pierde el sabor del original, pero gana frescura.

Te gustará...

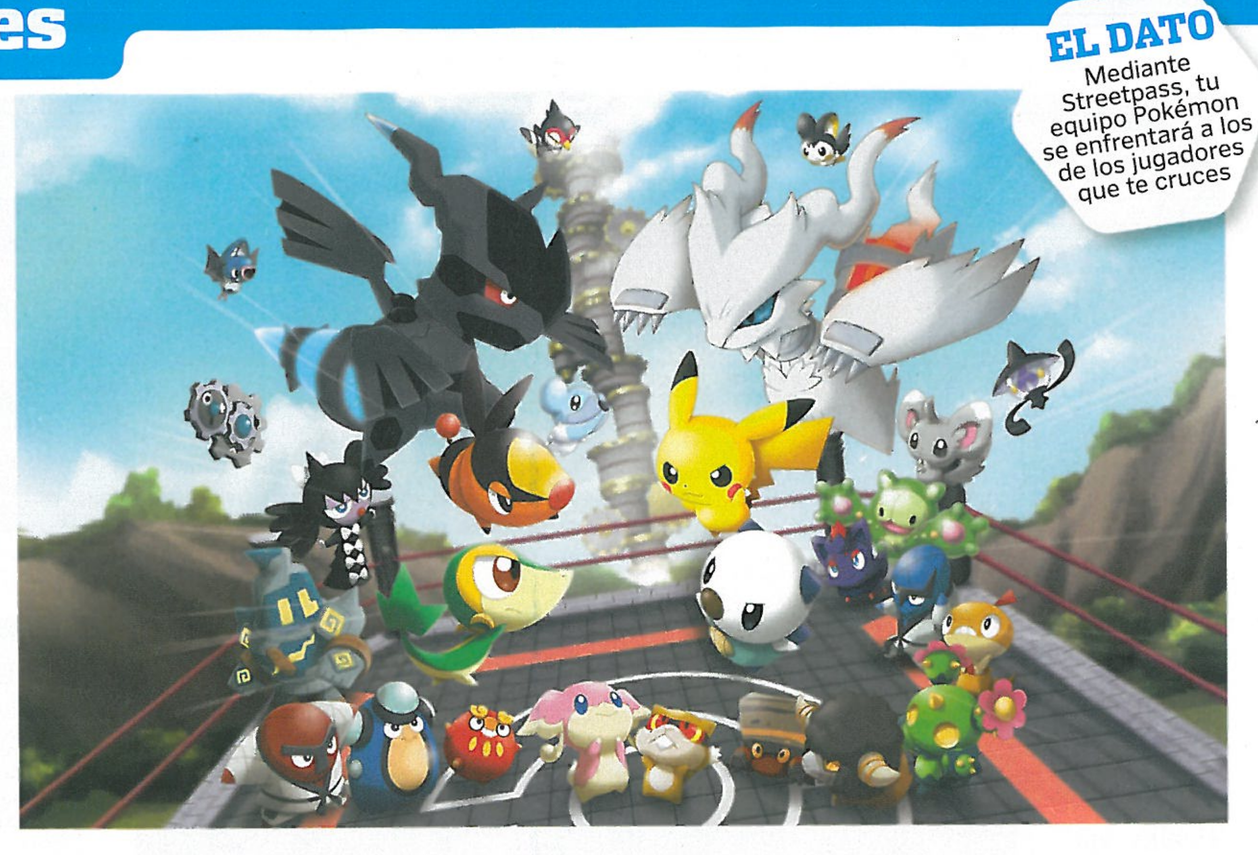
Más que... Rabbids 3D

Menos que... Mario 3D Land

Total

89





EL DATO
Mediante Streetpass, tu equipo Pokémon se enfrentará a los de los jugadores que te cruces

Super Pokémon Rumble

La 3DS tiembla con un terremoto de acción Pokémon.

El primer Pokémon nunca se olvida. Y menos en el caso de 3DS, porque no se trata de un Pokémon normal, es decir, una aventura de rol con combates por turnos y un gigantesco mundo por explorar; es **un juego de acción**, de esos de no parar de machacar botones, **secuela** del juego de 2009 para WiiWare **Pokémon Rumble**. Pero tranquilos: los receptores de los golpes no son Pokémon, sino... **juguetes Pokémon**.

Avanzando y arrasando

El juego se desarrolla en **Toyland**, el mundo donde los muñecos Pokémon viven tranquilamente... ¡hasta que alguien comienza a secuestrar a los Glowdrops! A ti te toca descubrir a los culpables, y al principio comienzas tu misión con un sólo muñeco: un pequeño **Pikachu de juguete**. Con él te lanzas a explorar escenarios en los que los juguetes Pokémon nos atacan por docenas. Y muchos de los que derrotamos pasan a formar parte de nuestro equipo, así que en menos de lo que canta un gallo tenemos **una colección enorme**, ¡y podemos cambiar y jugar con el que queramos en cualquier momento! Lo mejor es elegir a nuestro Pokémon en función de **su clase** y, sobre todo, de **sus dos ataques**: según su alcance y poder podemos ser máquinas de luchar cuerpo a cuerpo o en expertos del ataque a distancia. Y aquí se acaba toda la estrategia. Elige al Pokémon cuyos ataques te gusten



El primero, en WiiWare

No es la primera vez que los juguetes Pokémon se lanzan a la batalla. El primer **Pokémon Rumble** se jugó desde **WiiWare**. Fiesta de golpes para 4 jugadores por descarga.



Combates con reglas propias

En la mayoría de las zonas hay que acabar con todos hasta llegar al jefe final. Pero hay excepciones: las Battle Royale son un todos contra todos en el que no podemos cambiar de Pokémon; y en las Team Battles, luchamos junto a otros dos Pokémon controlados por la consola.







Con dos botones, uno por ataque, nos libramos de las decenas de juguetes Pokémon que nos amenazan en cada escenario. Algunos de los caídos se unen a nuestra colección.



Llama a un amigo: puedes jugar con él en los escenarios que los dos hayáis superado en el modo individual. En las partidas a dobles, es más probable atrapar Pokémon raros.



Machaca, pero con sentido

Vale, es un machacabotones, pero es importante que elijas bien al Pokémon que controlas. En todo momento puedes cambiarlo por otro de tu colección.

Códigos exclusivos

Para hacerte con Pokémon especiales, necesitarás un password. Te soplamos los de Victini (**90827838**) y Pikachu (**75805216**). Munna, en la Aldea del Este, te dirá dónde te puedes hacerte amigo de estos juguetes Pokémon.



más, adáptate a su estilo de combate, y lánzate a recorrer los escenarios machacando dos botones para acabar con decenas y decenas de muñecos Pokémon. Podemos **comprar ataques nuevos** (y sustituir los dos que cada juguete lleva de serie), pero **nuestras criaturas no evolucionan**: siempre mantienen el mismo rango de poder, así que, en la práctica, acabamos usando los últimos Pokémon que hemos adquirido, que son los más poderosos, y dejando olvidados a las decenas y decenas que hemos ido recolectando...

Cientos de muñecos

Vale, desde luego **Pokémon Rumble** no es profundo, pero la otra cara de la moneda es que estar constantemente manejando nuevos Pokémon hace el juego **dinámico y entretenido.** Además, algunas fases especiales, como los torneos **Battle Royale** en los que no podemos cambiar de Pokémon, le dan variedad a la cosa, y el modo Historia acaba enganchando. Después, nos queda el modo **Charge Battles** (jugamos con un sólo Pokémon que absorbe el poder de toda nuestra colección para luchar una batalla de supervivencia) y la posibilidad de revisitar escenarios ya superados junto a un amigo jugando en red local. Así que, aunque esta no va a ser la aventura Pokémon de tu vida, ¿qué fan de la serie puede resistirse a coleccionar cientos de Pokémon con tanta rapidez?

¡NO PARAS DE HACERTE CON NUEVOS POKÉMON Y USARLOS EN COMBATE!



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Muy sencillitos pero con un estilo peculiar. Los Pokémon son bien reconocibles pero el 3D no aporta.

Diversión ★★☆☆☆
Pega, pega, pega y pega... espera, cambia de Pokémon que este está débil. Y pega, y pega...

Multijugador ★★☆☆☆
Jugar con otro amigo está bien, pero este juego pedía a gritos más jugadores simultáneos.

Duración ★★☆☆☆
Pasártelo te llevará unas 10 horas, y puedes rejugarlo a dobles. No es mucho para un juego Pokémon.

Lo mejor y lo peor

Más de 600 Pokémon y muchos tipos de ataques, para que elijas estilo de lucha...

...pero siempre con un sistema de combate muy simple: dos botones, dos ataques, y ya.

Nuestra opinión

Hazte con todos... a puñetazo limpio

El debut de Pokémon en 3DS es un juego de acción con toques de rol, que se pierden un poco entre la ensalada de mamporros. Su gran atractivo vuelve a ser coleccionar Pokémon, así que los acérrimos de la saga lo disfrutarán.

Te gustará...

Más que...



Samurai Warriors: Chronicles

Menos que...

Pokémon Rumble (WiiWare)

Total

77





- Carreras
- Codemasters
- 1-4 jug. (local y online)
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 45,95 €
- Ya disponible
- **Argumento**
La temporada 2011, para que la disfrutes con cualquier equipo, coche y piloto, haciendo los reglajes/ajustes que necesites.





La vista interior es la más realista. Pero si no te gusta, siempre puedes activar cualquiera de las otras cuatro desde la pantalla táctil.

La línea verde marca la trazada perfecta, y son una ayuda necesaria para saber dónde acelerar y frenar. El control es muy real.

EL DATO
Tienes más de 60 desafíos, 5 modos de juego y todos los pilotos de la temporada

F1 2011

Las carreras más serias se disputan al volante de un bólido.

El mundial de F-1 ya ha terminado por este año pero tranquilo, tienes la oportunidad de sacarte la espinita del 4º puesto de Alonso gracias al estreno de la F1 en 3DS. Codemasters firma un **juego serio y realista**, lleno de opciones y con los pilotos y escuderías de la temporada 2011.

Lo primero, está **muy bien plantado gráficamente**; aunque a veces pega algún tirón cuando hay muchos coches, la sensación de velocidad está bien conseguida, sobre todo si conduces con el 3D activado y en **vista interior**. Así la experiencia es mucho más auténtica. Destacan también los modos de juego, cada uno en función de la profundidad a la que quieras llegar: puedes hacer un mundial completo con el piloto y la escudería que elijas, una carrera rápida o, si quieres invertir más tiempo, embarcarte en tres temporadas completas con el piloto que crees. En los boxes puedes modificar los reglajes del coche, elegir neumáticos, cambiar la aerodinámica, en fin, **configurar al máximo tu cabina**. Los resultados serán diferentes, seguro.

Cuesta la pole, ¿eh?

Pero antes de ponerte con todo eso, lo mejor es empezar con unos entrenamientos libres para hacerte al **control, que va sobrado de realismo** y cuesta cogerle el aire. El pad se encarga de la dirección y los botones aceleran y frenan, pero mejor elige de inicio ayudas a la conducción. Y si lo ves difícil, haz que el coche no reciba daños o ponle ayuda a la frenada. Ahora sí, puedes empezar por ejemplo con los desafíos. Estas carreras proponen condiciones especiales, y puntúas según tu tiempo y el objetivo por cumplir. Pican y conquistan por encima de la media del juego.



Puntuaciones

Gráficos	★★★
Diversión	★★★
Multijugador	★★★
Duración	★★★★

Valoración

Genial puesta en escena de la F1, con una propuesta realista al máximo que exige control y preparación del piloto (o sea, tú).

Total

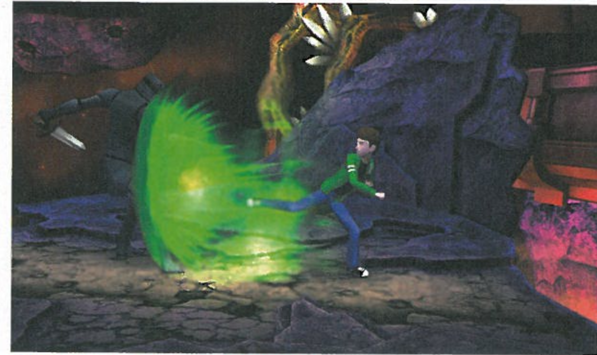


83

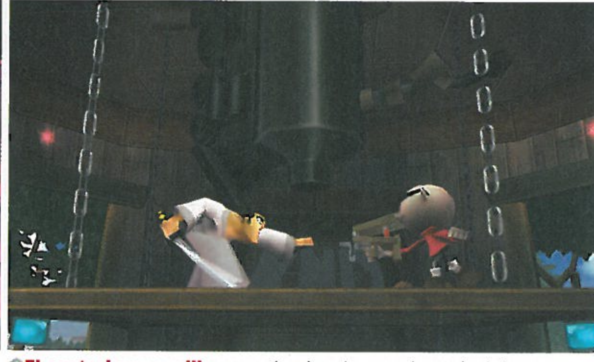








Cada personaje tienes habilidades especiales: primero debe recargar energía, y luego puede ejecutarlas durante unos instantes.



El control es sencillo, pero dominar los combos y la defensa no tanto. El modo Historia es perfecto para hacernos con el control.

EL DATO

Hay 18 héroes jugables, y 22 más a los que podemos invocar para que nos ayuden el las peleas

Cartoon Network Explosión de puñetazos

Sí, serán héroes de dibujos, pero pegan bien fuerte...



Igual que Mario Kart ha inspirado una legión de juegos de velocidad protagonizados por héroes famosos, la saga de lucha **Super Smash Bros.** también ha creado un subgénero: **batallas para 4 jugadores** en las que el objetivo es expulsar del escenario al contrario. Una mecánica que ahora vivimos con Ben 10, las Supernenas, Dexter, Samurai Jack y demás **héroes** del canal de animación **Cartoon Network**.

La acción se desarrolla en escenarios 2D inspirados en las series, con **un control sencillo**: tenemos el salto, el ataque normal, el ataque especial, un botón para coger objetos y otro para defendernos y esquivar. Dependiendo de cómo movamos el stick direccional, desataremos ataques distintos y enlazaremos combos. Y, como no podía ser menos, podemos usar **ítems especiales** para dinamizar la acción y dar la vuelta al combate que parecía perdido en un momento.

¡Viva la pluralidad!

En un principio hay 8 personajes disponibles, y para desbloquear a los demás jugamos un **modo Historia** en el que avanzamos por escenarios plataformeros cambiando de protagonista. Aunque resulta algo corto, es muy entretenido y nos permite conocer **los poderes de cada héroe**. Y después tenemos la estrella del juego: el **modo Batalla**, para pelear con otros tres amigos (solo en red local). Nos brinda los momentos más divertidos, porque son peleas rápidas e intensas, que garantizan **piques salvajes**. Es verdad que se echa en falta algún modo para un jugador más, pero aún así el juego divierte mucho.





RPG de acción
Namco Bandai
1 jugador
Textos en inglés
Voces en inglés
45,95 €
Ya disponible
Argumento
En las manos de un joven de 17 años llamado Luke está salvar el reino y resolver los enigmas de una profecía. ¿Le acompañáis?

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii





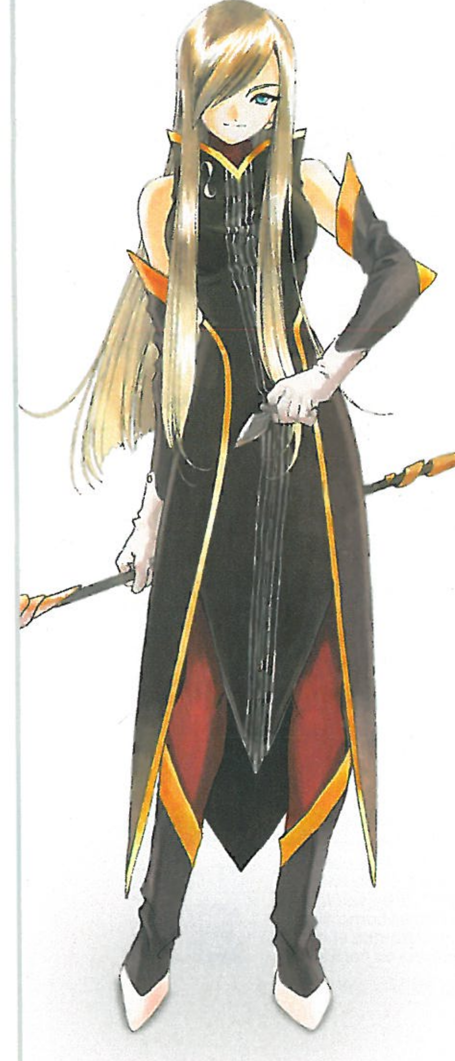
Es en los ataques, aunque también durante todo el juego, donde podréis apreciar el excelente nivel gráfico del juego. Impresionante.



En las batallas tomas el control del héroe: atacas, defiendes... Tres de los 4 personajes que entran en combate los controla la CPU.

Tales of the Abyss

El mejor cuento fantástico no se lee: se juega en la portátil.



Juegos como Tales of the Abyss demuestran que algunas historias se cuentan mejor a través de un juego que con un libro. Cuando te pongas en la piel de Luke y sus amigos para salvar el reino de Kimlasca de la terrible profecía, notarás que sus **infinitas horas** de duración se pasan volando. Disfrutarás de un argumento complejo y oscuro, muy bien ejecutado, con una galería de personajes que brillan con personalidad.

Aunque lo primero que llama la atención de este RPG de acción es su precioso **apartado gráfico**, que añade detalles y texturas al original de PS2 en que se basa: aldeas llenas de vida, mapas enormes, personajes bien definidos... Moverse con total libertad es un gustazo, pese a los largos tiempos de carga. No quedan ahí las cosas positivas, ya que también te sorprenderá su **dinámico sistema de combate**. Cuando te cruzas con los monstruos que van apareciendo en el mapa, debes moverte y atacar, y también defenderte y planear una estrategia con los otros tres miembros de tu equipo, ya sea enlazando combos, usando magias y moviéndote constantemente. Y cuando vayas subiendo de nivel, tus personajes aprenderán ataques realmente poderosos. El sistema es algo engorroso y todo está inglés, pero aún así convence.

Horas de batallas

Más allá de las batallas, también tendrás que recorrer mundo y resolver toda clase de entuertos que a veces no tendrán nada que ver con la historia: desde rescatar un gato hasta comprar comida para tus compañeros. Cosas poco relevantes, pero que dan acceso a objetos más potentes y alargan la historia principal, que ya de por sí da para mucho: unas 20 para acabar la historia y más de 50 para conseguir el máximo de nuestros personajes.



Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★☆☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración

Una historia absorbente y larga con un sistema de combate muy dinámico. Y un brillante elenco de personajes. Pero en inglés.

Total 82





El Megane R.S. es uno de los 9 coches de la categoría deportivos que hay en el juego. Fijaos qué chulo lo hemos dejado...

Los efectos de luz son espectaculares: ráfagas, chispas, el color del cielo. A la altura del sonido, con una b.s.o. de auténtico impacto.

EL DATO
40 coches divididos en 5 categorías: rendimiento, exóticos, clásicos, deportivos y supercoches

NFS: The Run

Carreras ilegales, coches tuneados y banda sonora puro rock.



El sol comienza a aparecer en el horizonte, solo se oye el motor de nuestro coche, que se bebe la gasolina a más de 250 km por hora, y el zumbido de... ¿las sirenas de la policía? Esto huele a multa o... es que estamos en mitad de una persecución; que nuestro **Lotus Exige Cup 260** es uno de los 100 coches que participa en The Run, la carrera más excitante que acaba de llegar a 3DS; y que la verdad es que la policía es solo el menor de nuestros problemas.

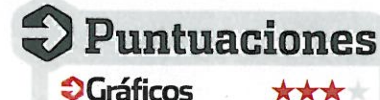
Y con historia

Bienvenidos a una carrera llena de enigmas y obstáculos. Los primeros, la historia de nuestros pilotos, se descubren episodio a episodio, en forma de viñetas dobladas a castellano. Los obstáculos están desde el principio, y se llaman rivales cabreados, helicópteros cazapilotos y policías con amor por su trabajo. Los objetivos en cada episodio son diferentes. Puede ser dar caza a un rival determinado, esquivar a los polis, pasar por un radar a velocidad récord... Por el camino hay **78 hitos diferentes** (cosas como superar un tiempo circulando en sentido contrario) que dan recompensas hasta desbloquear los 40 coches e innumerables mejoras, o suben el rango de nuestro piloto (de novato a legendario).

En la parte de control, hay mucho de "dejarse llevar" y choques a lo **Burnout**. Por eso no hay que empeñarse en conducir a lo simulador, sino en correr y aprovechar el turbo.

El juego es **muy rápido** y ofrece opciones para que no decaiga en intensidad, como el **autolog**, que lleva el control de tu progreso y recomienda qué desafío volver a jugar.

Solo dos cositas: es muy difícil encontrar rivales online, y se disfruta mucho más si bajas el 3D, porque además aumenta la velocidad.



Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★★
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración

La potencia desborda el control pero aumenta la intensidad. Y el ritmo se desboca con los 40 coches y las horas en la carretera.

Total **85**







18

- Acción
- Activision
- 1 jugador (10 online)
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 59,95 €
- Ya disponible
- Argumento

La III° Guerra Mundial es ya una realidad, y hasta Nueva York está siendo destruida. En nuestras manos está poner fin al conflicto.





NUNCHUK PUNTERO VIBRACIÓN





SENSOR MOVIMIENTO ALTAVOZ ONLINE

EL DATO
El online tiene 16 operaciones de supervivencia, 16 mapas, 10 modos, 5 clases, 308 emblemas...



Call of Duty Modern Warfare 3

Carga el mando de Wii y prepárate para hacer historia.

El número uno de los juegos de guerra toma territorio Wii, y lo hace bien armado. Si en la primera parte debutamos solucionando misiones especiales en lugares conflictivos, ahora estamos metidos de lleno en una Guerra Mundial... que no deja en pie ni las ciudades más importantes del planeta. Apunta a la pantalla soldado, que este juego no nos da un segundo de respiro.

Desde USA con horror

Accidente de avión, arma en mano y a disparar. En «MW3» no hay entrenamiento previo, ni presentaciones. Desde el primer instante estamos en mitad de una misión en la mismísima capital financiera del mundo: el edificio de la bolsa de Nueva York.

El sistema de juego se mantiene intacto, de forma que vamos **cumpliendo misiones llenas de mini-objetivos**, basados en llegar vivos de un punto a otro. Lo genial es el cómo se desarrolla cada trayecto, ya que en cada esquina puede aguardarnos una emboscada, recibir refuerzos, pillar a los enemigos por sorpresa... o sufrir un accidente que nos lleve a un destino inesperado. Eso sin contar la enorme variedad de terrenos y vehículos. No tardamos en subir a lo alto de un rascacielos y 'metrallear' desde un Black Hawk, para poco después bucear en el océano, conducir una zodiac, o evi-



Al tiempo que el resto

Tras disfrutar de una tardía edición del primer «MW» en 2009, Wii llega con puntualidad a la tercera cita. Sin duda, la más espectacular.

Cuando ganar una guerra es sólo el principio

Si creías que con el modo campaña te habías 'pasado' el juego, estabas muy equivocado. A través de internet las posibilidades se multiplican. Además, gracias a los continuos parches gratuitos, la conexión es 100% fluida, y hasta admite chat de voz con el 'Headset' oficial.







La espectacularidad toca esta vez las cotas más altas. Los escenarios impresionan, pero la banda sonora no lo hace menos, y además está todo doblado al castellano.



Los vehículos toman protagonismo: disparamos desde un helicóptero, viajamos en jeep, pilotamos una zodiac, abordamos un submarino... y ojito con las aerolíneas rusas.

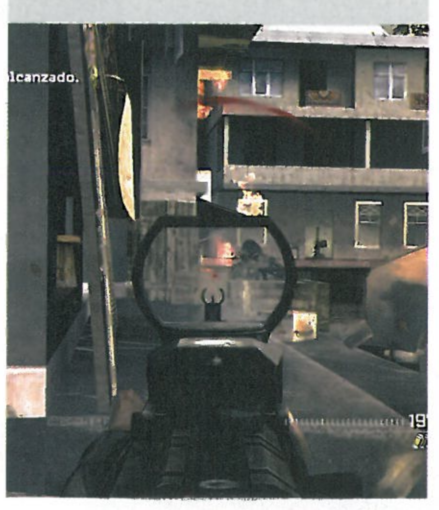


Un ejército bien formado

El sistema de objetivos (con flecha y distancia) nos facilita el movimiento, y la información en pantalla es muy útil y accesible.

Toma el control

Como ya es habitual en la saga, podemos escoger el estilo que prefiramos entre mando y nunchuk, mando clásico pro y Wii Zapper. Cada uno tiene sus ventajas, y todos se pueden personalizar hasta en el más mínimo detalle.



tar piedras y árboles en plena caída libre por un barranco. Y es que, aunque la historia se queda algo corta, **intensidad** no le falta ni una pizca.

La madre de las guerras

Pocas veces hemos podido ver en un videojuego tal **magnitud de acciones en pantalla**. El mundo se cae a pedazos... ¡y realmente lo vemos caerse! Impresiona que, mientras luchamos contra decenas de enemigos, edificios míticos se desploman ante nuestros ojos con gran realismo, e incluso contemplamos tiroteos sobre civiles. De hecho, algunas partes son tras crudas, que tenemos la opción de desactivarlas, y seguir disfrutando de igual manera de un **nivel técnico impresionante**, tanto a nivel visual como sonoro: el doblaje al castellano roza la perfección, y la banda sonora 'hollywoodiense' es de primera clase. Además, todo se ambienta con unos efectos de sonido increíbles, que terminan de dar el broche a esa sensación de estar en mitad de un campo de batalla.

POR SU CONTROL, AMBIENTACIÓN Y MODO ONLINE, SE TRATA DEL MEJOR SHOOTER DE Wii

Pero si por algo destaca CoD, es por ser el juego **número uno en la red**. A las habituales partidas de 10 se le añaden modos, y además debutan las Operaciones Especiales en modo supervivencia. Todo con cooperativo o por nuestra cuenta, y con registros y opciones de personalización casi infinitas. La batalla en la red ha comenzado, y va a ser de las que marquen época.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Escenarios enormes, variados y cargados de elementos. Todo es tan real, que a veces asusta.

Diversión ★★★★
La campaña es tremendamente espectacular; el control, impecable; y las batallas online, épicas.

Multijugador ★★★
Tiene el mejor online de Wii, pero no hay cooperativo en la campaña, ni modos multijugador "offline".

Duración ★★★
La campaña ronda unas nueve horas, pero si tienes internet pasarás meses conectado.

Lo mejor y lo peor

El apartado técnico en general. Un online inigualable. Controles para todos.

Sin multi con una sola Wii. No admite Wii Speak. Que no haya salido la segunda parte.

Nuestra opinión



La guerra de nuestro siglo se gana en la red

MW3 se corona como el rey de la acción en primera persona. Le falta tener multijugador a pantalla partida, pero técnicamente está en el top de Wii, y su modo online es el mejor y más completo de todo el catálogo.

Te gustará...

Más que... Conduit 2

...Y más que Goldeneye 007



Total



EL DATO
Hay 7 mundos, 120 esferas de energía por encontrar, dos minijuegos y diversas salas de desafíos.




- Plataformas
- Nintendo / HAL
- De 1 a 4 jugadores
- Textos en castellano
- No tiene voces
- 50,95 €
- Ya disponible
- **Argumento**
Kirby, el Rey Dedede, Waddle Dee y Meta Knight hacen las paces para recuperar las piezas perdidas de una nave: el astrovelero Lor.







NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE



Kirby's Adventure

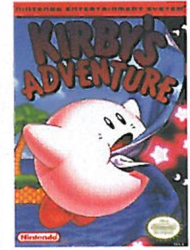
Es hora de reconciliarse con la alimentación tradicional.



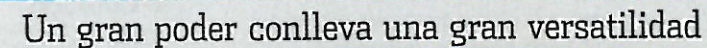
Poco le ha durado a Kirby la famosa dieta Yarn (también conocida como Epic Yarn), y menos aún la Mass Attack, pero cómo le comprendemos; en estas fechas tan "dulces" no hay quien mantenga el buche vacío, así que los chicos de HAL han decidido devolverlo a la Dream Land de los tiempos de NES, donde se puso colorado de tanto jalar enemigos -recordad que en la Game Boy occidental nació blanquito-.

Somos lo que comemos

Y Kirby lo sabe muy bien. Siguiendo el ejemplo de **New Super Mario Bros y DK Country Returns**, la saga retrocede a su planteamiento original, recuperando la habilidad de tragarse a los malos e imitar sus poderes, pero también la estética clásica y el desarrollo 2D de la vieja escuela: el planeta Pop se divide en siete mundos temáticos (pradera, océano, nubes, glaciar...) que constan de varios niveles seguidos de un jefe final, aunque también encontramos portales dimensionales que nos llevan a fases más trepidantes, con sus respectivos subjefes. Como veis, la mecánica es tan fiel a los Kirbys de antaño que apenas hay sorpresas, aunque sí se han incluido pequeñas novedades como la opción de agitar el mando mientras aspiramos para absorber elementos más grandes y escupirlos en forma de estrellas devastadoras. Sin duda, lo mejor son las nuevas **superhabilidades** que nos prestan ciertos adversarios, tales como manejar espadas gigantes, invocar a un dragón de fuego que lo deja todo frito o convertirnos en una enorme bola de nieve rodante.



Viaje a los oríGeNES
Kirby's Adventure es un homenaje a la versión de NES (1993), cuya fórmula glotona se consolidó con **Kirby Super Star** para SNES, aunque todo empezó en Game Boy.



Un gran poder conlleva una gran versatilidad

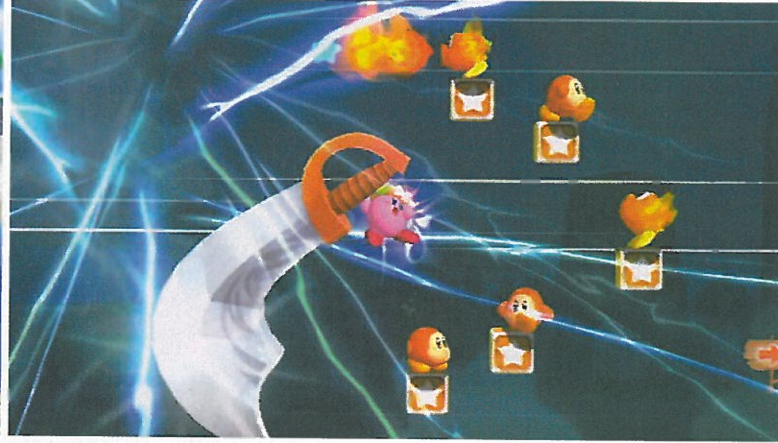
Las esferas de energía sirven para desbloquear minijuegos multijugador, retos contrarreloj como cazar todas las monedas de un nivel a latigazos (izquierda), un museo de habilidades y dos minijuegos de puntería (derecha). Se echan en falta más de éstos, a lo Mass Attack.







La superhabilidad de la bola de nieve es una de las más espectaculares, y requiere agitar el mando, que se sostiene en posición horizontal sin usar el nunchako para nada.



¿Pero adónde vas con ese hachazo, Kirby?! Pues a arrasar con todo ser viviente y objeto que se cruce en su camino, mientras la pantalla se llena de efectos así de chulos.



Los cuatro fantásticos

Kirby puede volar, Waddle Dee usa su lanza, Meta Knight su espada y el Rey Dedede, su martillo. ¡Todos listos para currar juntos!

El maestro del disfraz

Entre los poderes que le otorgan los sombreros, destaca el rayo de toda la vida, cuya versión "súper" nos permite dirigir la centella con el mando. También molan los sombreros de agua, bomba, hoja y ninja. Qué estilazo tiene.



Estos poderes, limitados por una barra de energía, se suman a los ya habituales disfraces: roca, hielo, Link, Indiana Jones y cantante desafinado son sólo algunos de ellos. Pasarse los niveles no es muy difícil, pero una vez más, el gran reto está en **encontrar todas las esferas de energía**, y para ello hay que saber alternar las habilidades adecuadas en cada momento plataformero.

¡Se solicitan refuerzos!

Aparte de unos pocos destellos de originalidad como desplazarnos en una bota saltarina o alumbrar las oscuras cuevas con una vela, lo que más nos ha llamado la atención es el **cooperativo a cuatro**. Cualquiera puede entrar o salir de la partida como Kirby por su casa, aunque él es el único personaje capaz de copiar habilidades, lo que priva a los demás jugadores del principal gancho de la aventura; por suerte, sí pueden hacer uso de sus propios movimientos. Aunque el diseño de los niveles está pensado para un jugador, formar torres de cuatro mendas, compartir vida con los aliados o atacar en equipo es un aliciente. Además, los retos desbloqueables también admiten este modo.

KIRBY ABSORBE LOS CLICHÉS DE LA SAGA PARA CLONAR EL ALMA DE SUS CLÁSICOS

En resumen, un título tan previsible, agradable y jugable como sus orígenes. Por cierto, ¿os habéis dado cuenta de que hemos analizado un Kirby sin decir "bola rosa"? Vale, lo acabamos de estropear. ¡Pues que viva lo tradicional!

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Tan encantadores como siempre. Un derroche de color y sencillez que sólo Kirby se puede permitir.

Diversión ★★★
El cooperativo a cuatro engancha más de lo que esperábamos, y las superhabilidades son un puntazo.

Multijugador ★★★
Muy inspirado en el de New Super Mario Bros, y más divertido que el de DKC Returns, que no es poco.

Duración ★★★
La aventura en sí no es muy larga, pero encontrar todas las esferas de energía sí que tiene su aquel.

Lo mejor y lo peor

Las superhabilidades. El sabor puramente clásico. El cooperativo. Las musiquillas pegadizas.

Pierde la originalidad de los últimos Kirbys. Le faltan puzles. Se puede hacer repetitivo.

Nuestra opinión

Conservantes, colorantes y aditivos

El último atracón de Kirby es tan conservador y entretenido como su primera aventura de sobremesa. El cooperativo a cuatro es el añadido que faltaba para redondear un plataformas como los de antes, aunque ya no sorprenda.

Te gustará...

Más que... Kirby Super Star Ultra (DS)

Menos que...



Kirby's Epic Yarn

Total

84





- Juego de tablero
- Square Enix
- 1-4 Jug. (online y local)
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 39,95 €
- 23 de diciembre
- **Argumento**
  Mario, sus amigos y los héroes de Dragon Quest compiten por comprar propiedades y amasar bienes en este juego de tablero.



4 jugadores compiten por hacerse con los bienes del tablero es un juego estilo Monopoly.



Comprar propiedades, invertir en ellas y hacerse con acciones de los distritos... Tienes que ser astuto en los negocios para ganar.



Cuando caemos en la casilla de la feria, disputamos uno de los 4 sencillos minijuegos. Si eres hábil y tienes suerte, ganarás pasta...

EL DATO
Hay 18 tableros, 6 de ellos ocultos, ambientados en juegos de Mario y la saga Dragon Quest

Boom Street

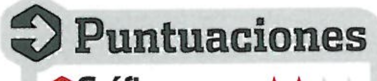
Mario se convierte en monopolista en este juego de tablero.

La serie **Itadaki Street** es un clásico en Japón: juegos de tablero **estilo Monopoly,** ambientados en los mundos de Dragon Quest y Final Fantasy, que han triunfado en diversas consolas desde 1991. Y ahora, bajo el nombre de **Boom Street**, llega por primera vez a occidente una entrega de la serie, protagoniza por héroes de DQ y personajes del universo Mario.

Capitalismo jugable

Hasta 4 jugadores elegimos personaje (están Mario, Luigi, Bowser y compañía, y héroes como Stella y Patty, de Dragon Quest IX) y jugamos en tableros con fondos de títulos como **Super Mario Galaxy** o **Yoshi's Island**. Avanzamos tirando los dados por turno, con el objetivo de alcanzar una cantidad determinada de bienes. En el camino **compramos casillas con locales** en los que después podemos invertir. Cuando un rival cae en ellas tiene que pagarnos... cifra que aumenta si poseemos varias casillas seguidas. Elementos como **cartas sorpresa** añaden azar al asunto.

Con estas reglas clásicas las partidas entretienen, pero también podemos jugar con **las reglas especiales de la saga**, en las que **compramos acciones** de cualquier distrito del tablero. Las acciones aumentan de valor cuando algún jugador invierte en los locales del distrito, podemos venderlas y además cobramos por cada transacción realizada en el distrito en el que invertimos. Así, los negocios que hagan otros jugadores pueden beneficiarnos a nosotros. Una mecánica muy adictiva... **si jugamos en compañía**. En solitario, no podemos saltarnos los turnos de los jugadores controlados por la CPU, y se hace pesada, pero con uno o más amigos (ya sea jugando juntos en casa u online), este juego resulta de lo más divertido.



Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración
Un buen juego de tablero con ciertas dosis de estrategia financiera. Las partidas multijugador son muy entretenidas.

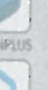
Total 81





- Baloncesto
- 2K Sports
- 1-4 Jug. (online y local)
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 29,95 €
- Ya a la venta
- **Argumento** ¿Te apetece jugar en la NBA y convertirte en Kobe Bryant, Michael Jordan o Paul Gasol? Eso es lo que podrás hacer aquí.







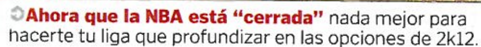


NUNCHUK · MOTIONPLUS · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

EL DATO
Más de 40 equipos NBA, más de 100 estrellas y 15 partidos considerados míticos



Machaca... también con el mando. Mueve el wiimote para machacar el aro o tirar a canasta.

Ahora que la NBA está "cerrada" nada mejor para hacerte tu liga que profundizar en las opciones de 2k12.



Los jugadores lucen realistas y el ritmo de juego es ágil y dinámico, aunque gráficamente no acaba de estar bien pulido.

NBA 2K12

Por fin un juego de baloncesto con la calidad que merecemos.

Siendo campeones del Mundo y dos veces de Europa, ya no nos conformarnos con cualquier cosa para jugar al basket en nuestra consola. Los de 2K Sports han "entendido" el mensaje, y nos proponen un juego con una unión perfecta entre **diversión y técnica.**

No te costará reconocer a ningún jugador, y de hecho enseguida te das cuenta de que el salto desde la entrega anterior se nota gráficamente, aunque el movimiento de los jugadores a veces sea un poco robótico. También sorprende el **control, muy diferente** a cualquier otro juego de baloncesto. Para moverte, usas el nunchuck y para lanzar y robar la pelota debes hacer gestos con el Wiimote, así como para machacar y hacer dejadas. Apréndetelo rápido porque la dificultad es alta, sobre todo si te decides por disputar uno de los 15 partidos históricos NBA a los que nos reta: tiene recreaciones exactas de alineaciones, y te permite desbloquear jugadores míticos. Son tan divertidos que se echa de menos que no haya alguno más.

Hazte tu propia NBA

Los modos de juego no se quedan cortos en posibilidades. Tenemos partidas rápidas, un modo carrera para trazar la trayectoria del jugador que creemos, y dos modos que nos gustaría destacar. Uno de ellos es **La Asocación**, en el que pasas a convertirte en mánager de tu equipo y tienes completo control sobre todo: decides qué jugar, a quién contratar y cómo gestionar la pasta. El otro es el modo callejero, que aporta variedad y diversión, con su basket de reglas más flexibles y juego alocado. Eso sí, no tiene modo online, y aunque pudes disputar partidos contra 4 en local, siempre se echa de menos poder jugar por internet. Finalmente, por el precio al que sale, nos parece un pedazo de juego, la verdad.

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★★

Valoración
Un baloncesto realista y de calidad para que te olvides de que la NBA no empezará a jugarse al menos hasta navidades.

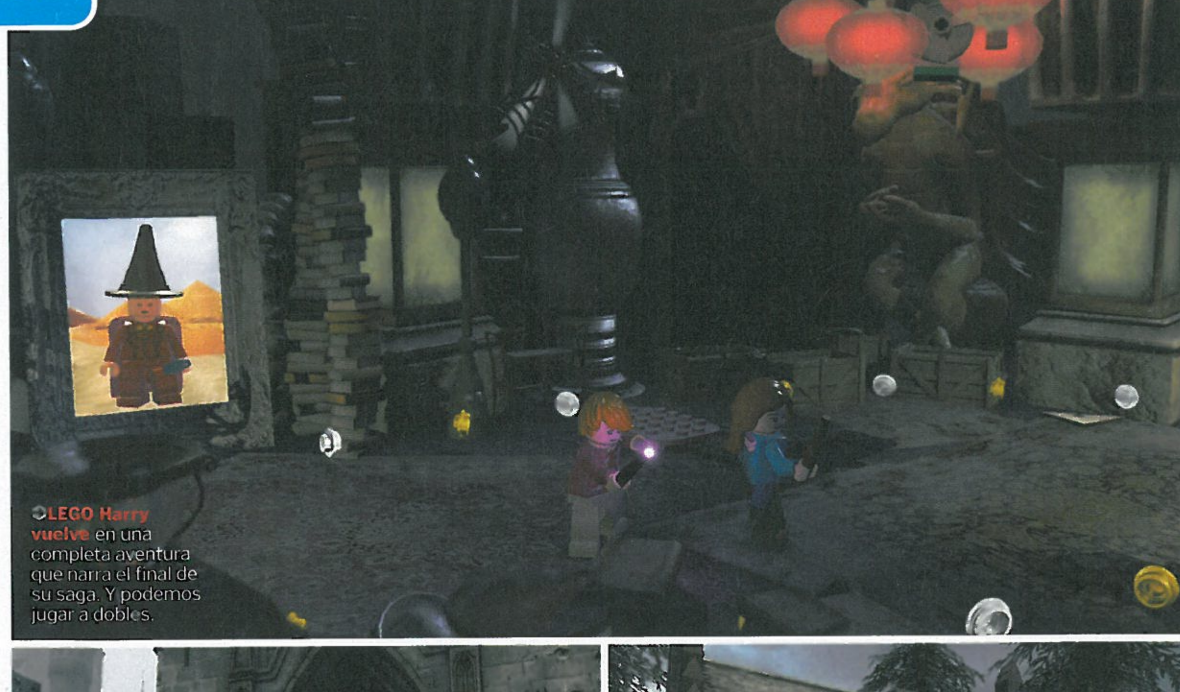
Total 85





- Aventura
- Warner Bros.
- 1-2 Jugadores
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 40,95 €
- Ya a la venta
- **Argumento** Voldemort ha resucitado y gana cada día poder y seguidores. La única esperanza de Hogwarts está en tres jóvenes magos...

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE



LEGO Harry vuelve en una completa aventura que narra el final de su saga. Y podemos jugar a dobles.



Cada personaje tiene distintas habilidades o hechizos, que le hacen idóneo para luchar o resolver cierto tipo de puzles.



Se reciclan escenarios de la primera entrega, pero también los hay nuevos como el Ministerio de Magia o la estación de Hogsmeade.

EL DATO
El juego tiene 200 personajes de la saga... ¿Te apetece jugar con el mismísimo Voldemort?

LEGO Harry Potter Años 5-7

¡Harry, sólo tú puedes salvarnos de Voldemort... otra vez!

La repetición forma parte del encanto de la saga Potter. **Los siete cursos** en los que el mago paso de niño a adulto, tanto en los libros como en las pelis, **repiten escenarios, situaciones y estructura**, hasta llegar al último y decisivo encuentro con Voldemort. Así que tiene sentido que el segundo LEGO Harry Potter sea una continuación del primero con ligeras novedades...

Mucha magia

A lo largo de **6 grandes episodios**, revivimos todos los momentos importantes de los 4 últimos libros (o las 4 últimas pelis), pero con el habitual sentido del humor de los juegos de LEGO. Avanzar es cuestión de resolver **puzles sencillitos** basados en la exploración, **saltar** de plataforma en plataforma y librarnos de **un buen número de malos**. Y todo, con los poderes y hechizos de los personajes de la peli (hay más de 200, y en cada fase manejamos a algunos determinados), y con fases que rompen la mecánica, como los momentos sobre **escoba voladora**. Además, entre fase y fase podemos **explorar Hogwarts y alrededores** y, como en todos los LEGO, hay secretos a toneladas.

Pero, ¿y las novedades? Pues alguna hay: nuevos hechizos, nuevos escenarios (Ministerio de Magia, el pueblo de Hogsmeade) y **los duelos de magos**, batallas en las que tenemos que elegir rápidamente el hechizo adecuado y freír a disparos mágicos al rival. Y ya. Lo demás es lo de siempre, incluida la genial posibilidad de disfrutar de **todo el juego a dobles**. Pero la auténtica magia es que el desarrollo es tan variado, el juego tan enorme y **los personajes tan majos**, que divierte desde el comienzo hasta el último secreto.



Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración
Continuación directa del anterior LEGO Potter; tiene pocas ideas nuevas, pero sigue siendo variado y muy divertido.

Total **83**

GameStop
power to the players™



159,98 €
Wii Blanca
+ Wii Party + Wii Sports
+ Super Mario Galaxy
+ Pack Sports

Nintendo 3DS
+ 1 juego a elegir entre:



Juego a elegir sujeto a stock disponible en tienda.



2 nuevos colores

189'98 €

Juegos Nintendo DS y 3DS



45,98€



45,98€



45,98€



45,98€



40,98€



40,98€



39,98€

Seminuevos JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS

Ahorra hasta 25 euros en tu novedad entregando 1 juego
Consulta listado de juegos en tu tienda GameStop

Hazte con el Pokémon Darkrai SÓLO en GameStop

¿Qué necesitas?

1. Tener el juego Pokémon Blanco o Negro
2. Asegúrate de tener tu Pokédex en el juego

*2011 Pokémon/Nintendo



Cuenta con habilidades y movimientos especiales

Ven a tu tienda GameStop y consíguelo en EXCLUSIVA





Sólo para *Pokémon Edición Negra* y *Pokémon Edición Blanca*

Compra sin moverte de casa en www.gamestop.es

Nintendo eShop



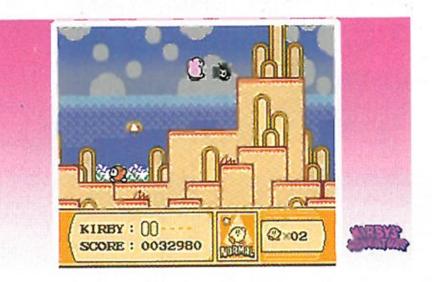
3DS Classics

Precio 6 € Estreno 17/11/2011 Género Plataformas Edad +3 años Jug. 1 Textos Inglés

Kirby's Adventure

Damos la bienvenida al mago del disfraz...





Kirby hizo realidad el sueño de absorber las habilidades de casi todos los enemigos. Cada nivel de este juego es el mostrador de una tienda de chucherías: lo más complicado, al final, es decidir qué poder te gusta más y con cuál te quedas. Pero todos te provocan una cantidad alocada de placer cada vez que los usas y una rabia incontrolable siempre que te das cuenta de que no has elegido el más adecuado.

No es un juego especialmente difícil ni tiene unos niveles diseñados con tanta inteligencia como otros plataformas de su generación, pero lo compensa con esta variedad. El juego, en su conjunto, es brillante.

Lástima que esta versión no le haga justicia. El juego es el de siempre, pero tal vez se merecía un homenaje mejor en el que no solo se implementaran los gráficos tridimensionales.

Valoración

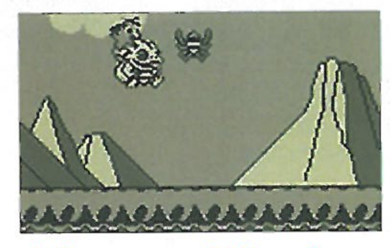
Un gran juego de plataformas que vas a disfrutar sí o sí. Ha hecho de Kirby el héroe que es hoy.



Total 80

Consola Virtual

Precio 3€ Estreno 03/11/2011 Compañía Hudson Soft Género Plataformas Edad +3 Jug. 1



Adventure Island

Manejamos a un niño perdido, atravesando islas desiertas mientras lanza martillos, monta en monopatín o se sube en un lagarto que escupe fuego. Una experiencia divertida y adictiva, un juego de plataformas clásico, puro, centrado en los saltos y en los enemigos.

Total 83

DSi Ware

Precio 5€ Estreno 03/11/2011 Compañía Gamelion Studios Género Acción, Plataformas Edad +3 Jug. 1



Furry Legends

Un juego sencillo y con un diseño de niveles simple. Su punto débil es el control, ya que las reacciones del personaje son impredecibles. A cambio, nos regala unos gráficos cuidados y coloridos a base píxeles. Si te gustó la versión de Wii, seguro que lo disfrutarás.

Total 60

Wii Ware

Precio 500 puntos Estreno 17/11/2011 Compañía Frozen Codebase Género Carreras Edad +12 Jug. 1-2



Jam City Rollergirls

Esto es un deporte que existe de verdad, se llama Roller Derby. Jam City Rollergirls es una adaptación al videojuego con algún guiño a Mario Kart. Guiños como objetos para usar en carrera... El resultado es entretenido, pero el exceso de adornos no termina de encajar.

Total 62

DSi Ware

Precio 500 puntos/5€ Estreno 24/11/2011 Compañía Gamebridge Género Plataformas Edad +12 Jug. 1

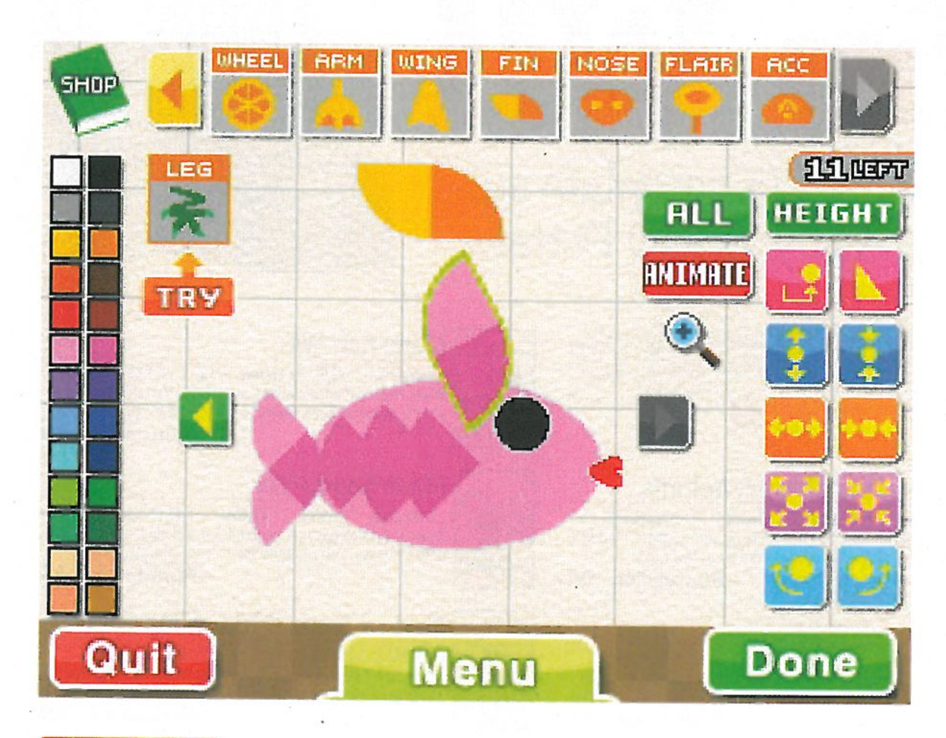


Escape Trick

Uf, difícil. Tener que tocar sobre un punto concreto de una pared lisa para encontrar el objeto que necesitas, o no poder observar todos los puntos de la habitación donde te encuentras... Con mucha paciencia, puede jugarse, y más adelante incluye algunos puzles...

Total 55





Descarga 3DS

Precio 6 € Estreno 10/11/11 Género Creatividad Edad +3 años Jug. 1 Textos Inglés

Freaky Forms

¡Tus creaciones cobran vida! Y exploran un mundo en el que te vas a divertir de lo lindo.





Recuerdas el fenómeno Spore? Fue anunciado a bombo y platillo como el título definitivo que iba a cambiar los videojuegos. Al final se quedó en una recopilación de cinco minijuegos algo sosetes, pero con un editor de personajes y objetos muy potente. Freaky Forms ¡Tus creaciones cobran vida! podría ser algo así como una versión de Spore, aunque con menos pretensiones. Y más divertido, ya que estamos.

Superado el tedioso tutorial, lo cierto es que lo que propone el nuevo título de Nintendo exclusivo para descarga es muy interesante: personajes creados por ti que exploran libremente un mundo muy personalizable en scroll lateral. El editor de personajes y objetos es muy flexible y permite desatar tu imaginación. El objetivo es buscar huevos, verduras y monedas por un mapa. Pero la verdadera diversión estará en hacerle fotos y pasárselas por Streetpass a otros usuarios, o convertirlas en códigos QR para leer con la 3DS.

Valoración	Total
Echale creatividad y haz un montón de criaturas en este editor de personajes capaz de cualquier cosa...	70

Nuestra Selección

3D Shop

6 € • Enjoy Gaming
Plataformas • +7 años
1 jugador • Inglés



Pyramids

Bien diseñado y con una dificultad muy elevada, es hoy por hoy el título más interesante de la eShop de los exclusivos para Nintendo 3DS. Sus puzles enganchan.

Total **70**

DSi Ware

8 € • PopCap
Acción • +12 años
1 jugador • Castellano

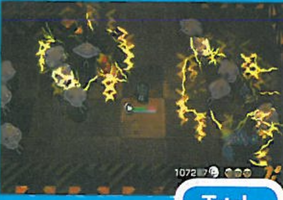
Plantas contra Zombis

Consigue que un género tan duro como el tower defense sea accesible a cualquiera y además divertido para los fans de este tipo de juego de estrategia.

Total **86**

Wii Ware

1.500P • Umbrella
Acción • +3 años
1-4 jug. • Castellano



Pokémon Rumble

El mejor spin-off de Pokémon desde Pokémon Snap. Un juego de acción divertidísimo en el que manejamos muñecos de cuerda con forma de Pokémon.

Total **88**

Consola Virtual

Embajador • Nintendo
Plataformas • +3 años
1 jugador • Inglés



Mario Land 2

Mario en estado puro en uno de los mapas más abiertos de toda la saga. Nada más empezar podemos elegir entre seis mundos diferentes y movernos libremente de uno a otro.

Total **90**

3D Classics

6 € • Nintendo
Carreras • +3 años
1 jugador • Inglés



Excitebike

El clásico de carreras con gráficos renovados en 3D. Un juego divertido, muy adictivo y con una dificultad desesperante que puede mantenerte más rato del que piensas enganchado.

Total **70**

Guía de Compras

Selección Wii



Tras la llegada de Zelda el mes pasado, Wii completa su artillería navideña con Call of Duty, Kirby, LEGO Potter...



3 APUESTAS DE DISPAROS

Modern Warfare 3



DE CINE
La guerra moderna estalla en Wii con un nivel de espectáculo digno de Hollywood.

Conduit 2



YA ESTÁN AQUÍ
El shooter alienígena de Sega conjuga una buena campaña con un buen online.

Goldeneye 007



CON CLASE
James Bond puede presumir del mejor multijugador local del género en Wii.

Plataformas



Donkey Kong Country Returns

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby´s Adventure Wii N

Nintendo · 50,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Kirby vuelve a absorber los poderes de sus enemigos en un plataformas clásico, divertido y para 4 jugadores.
Puntuación 84



Kirby´s Epic Yarn

Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Kirby se convirte en hilo en un juego de plataformas 2D de desarrollo clásico y gráficos preciosos. Para dos jugadores.
Puntuación 88



New Super Mario Bros. Wii

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Sonic Colours

SEGA · 59,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
Con este plataformas que mezcla 2D y 3D de manera brillante, Sonic firma su mejor juego de Wii. Imprescindible.
Puntuación 93



Super Mario Galaxy P

Nintendo · 25,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Una aventura de plataformas maravillosa y un delicioso derroche de imaginación. De lo mejor de Wii, al mejor precio.
Puntuación 99



Super Mario Galaxy 2

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta
Puntuación 100

Deportivos



FIFA 12

EA Sports · 39,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)
El juego de fútbol más versátil, con todas las licencias, un potente modo de fútbol callejero y un buen multijugador.
Puntuación 84



Mario Strikers Charged Football P

Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Recuperamos este divertidísimo juego de fútbol en la nueva línea Nintendo Selects. ¡Con nuevo precio!
Puntuación 86



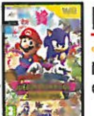
Mario Kart Wii

Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario Sports Mix

Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)
Mario y sus colegas practican basket, voleibol, balón prisionero y hockey. Con remates especiales, items y multi total.
Puntuación 86



Mario & Sonic JJOO London 2012

SEGA · 54,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Mario, Sonic y todos sus amigos se enfrenta en 21 disciplinas olímpicas, eventos fantasía y nuevo modo party.
Puntuación 89



NBA 2K12 N

2K Sports · 29,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Una buena dosis de baloncesto de calidad: equipos reales, buen control, partidos realistas y modo online. ¡Tres puntos!
Puntuación 85



PES 2012 P

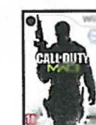
Konami · 19,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (4 online)
Vuelve el genial juego de fútbol de Wii gracias a su increíble control con el puntero. Y no va mal de licencias.
Ya disponible



Wii Sports Resort

Nintendo · 59,95 € + Wii MotionPlus · +7 años · 1-4 J.
12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.
Puntuación 95

Acción



Call of Duty MW 3 N

Activision · 69,95 € · +18 años · 1 jugador (10 online)
La experiencia defintiva de guerra moderna se disfruta igualmente con mando clásico o mando de Wii. Gran online.
Puntuación 93



Conduit 2

SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88



Spider-Man Edge of Time

Activision · 50,95 € · +12 años · 1 Jugador
Spider-Man y Spider-Man 2009 protagonizan una aventura llena de acción, con los viajes en el tiempo como trasfondo.
Puntuación 80



Super Smash Bros. Brawl

Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1-4 (2-4 online)
Los combates más flipantes que probarás en cualquier consola. Incluyen modos y extras como para jugar dos vidas...
Puntuación 97

N Nueva entrada · P Precio económico



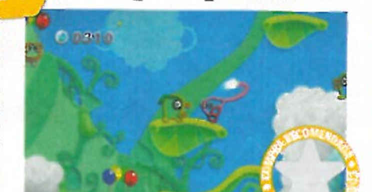
¿BOLA ROSA O HILO ROSA?

KIRBY ha recuperado todo el protagonismo en Wii. A principios de 2011 lo petó con Kirby's Epic Yarn, y antes de que acabar el año vuelve a triunfar con Kirby's Adventure. Dos juegazos de plataformas, pero, ¿cuál debes comprar primero?

Kirby's Adventure VS Kirby's Epic Yarn



▼ Gráficos clásicos y vistosos.
▲ Magnífico multijugador para 4.
▼ Jugabilidad típica de Kirby.



▲ Preciosos mundos de hilo y tela.
▼ Se puede jugar a dobles.
▲ Situaciones más originales.

Aventura + RPG



Animal Crossing P

Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 J. (2-4 online)
Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. ¡Y ahora con nuevo precio!
Puntuación 94



Disney Epic Mickey

Disney · 49,95 € · +7 años · 1 Jugador
Una preciosa aventura de plataformas 3D con Mickey como protagonista... y todo un homenaje a la historia de Disney.
Puntuación 90



Disney Universe

Disney · 50,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Disfrázate de héroe Disney y recorre los mundos de las pelis junto a tres amigos en un multijugador frenético.
Puntuación 84



LEGO Harry Potter Años 5-7 N

Warner · 50,95 € · +7 años · 1-2 jugadores
Vive los últimos años de Harry en Hogwarts... con mucho humor, un desarrollo variadísimo y jugando con un amigo.
Puntuación 83



Metroid Other M

Nintendo · 50,95 € · +16 años · 1 Jugador
Samus vuelve con combates más intensos, saltos, mucha exploración... Y una historia que lo desvela todo sobre ella.
Puntuación 94



Monster Hunter Tri

Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Skylanders Spyro's Adventure

Activision · 70,95 € (+ 3 muñecos) · +7 años · 1-2 j.
Coloca un muñeco Skylander sobre el Portal (periférico incluido) y jugarás con él en esta aventura de acción y rol.
Puntuación 84





Xenoblade Chronicles

Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +12 años · 1 J.
El rol del siglo XXI: combates en tiempo real para un juego con una gran historia y de enorme calidad gráfica.
Puntuación 90



Zelda Skyward Sword

Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más largo, difíci y bonito. Y cuenta el origen de la saga. Una de las mejores aventuras de todos los tiempos.
Puntuación 99



Zelda Twilight Princess P

Nintendo · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más alucinante, con los mejores gráficos, la mejor historia ¡y funciones únicas para el mando! Y nuevo precio.
Puntuación 97

Varios





Boom Street N

Square Enix · 39,95 € · +3 años · 1-4 jug. (4 online)
Juego de tablero tipo Monopoly con héroes de Dragon Quest y el Universo Mario, con toque de estrategia financiera.
Puntuación 81



Just Dance 3

Ubisoft · 44,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
Vuelve el rompepistas y rompelistas con 40 nuevas canciones y un multijugador más desafiante que nunca.
Ya disponible



Mystery... El incidente Malgrave

Nintendo · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Usa tus dotes de observación para descubrir el misterio de esta aventura gráfica. O juega ayudado por tres amigos.
Puntuación 71



Wario Ware Smooth Moves P

Nintendo · 29,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Los microjuegos de Wario vuelven a la actualidad porque ahora cuestan muuucho menos. ¿Aun no los probaste?
Puntuación 88

LOS 3 MEJORES PARA... HOMBRES DE NEGOCIOS



Boom Street Capitalismo en estado puro: compra, invierte y arruina a otros magnates.



FIFA 12 Vas a gastarte más pasta en fichajes que cualquier constructor metido a presi.



Monster Hunter Tri Saca tu instinto de comerciante para comprar armas y armaduras.

JUEGOS PARA TODA LA FAMILIA

Wii Party

La fiesta definitiva, protagonizada por los Mii y con 100 minijuegos variadísimos.





40'95 €

Family Trainer Magical Carnaval

Disfruta de 25 atracciones en un parque de fantasía. Partidas para 4 jugadores y compatible con la alfombrilla de otros Family Trainer.

30'95 €



Go Vacation

Viaja a la isla Kawawii para disfrutar de más de 50 pruebas deportivas para hasta 4 jugadores simultáneos.



40'95 €

Wii Play Motion + Mando Wii Plus

12 divertidos minijuegos multijugador pensados para disfrutar de la precisión del mando Wii Plus. ¡Con uno de flamante color rojo incluido!

49'95 €



Get up and Dance

¡Levántate y baila! Con el juego de O-Games y Koch Media saltarás a la pista al rtimo de los 10 grupos de coreografías con distintos niveles, y éxitos de los 70, 80, actuales... Prueba el modo fitness para hacer ejercicio además.

29'95 €



Selección 3DS

Mario Kart 7 se une a Super Mario 3D Land para hacer de 3DS la consola de las Navidades.



3 APUESTAS PARA JUGONES

Super Mario 3D Land



295 MONEDAS
Y conseguirlas todas es un reto sólo para los más hábiles... ¡o para los que jueguen con nuestra guía!

Tales of the Abyss



CLÁSICO ROL
Sus combates en tiempo real harán las delicias de los más aficionados al rol... que sepan inglés.

Cave Story 3D



HOMENAJE
La versión de 3DS de Cave Story es un sentido (y difícil) homenaje a obras maestras como los Metroid más clásicos.

Plataformas

Rabbids 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Sesenta niveles diferentes en 4 épocas distintas de la Historia dan para muchas plataformas. Y genialidades.
Puntuación **80**

Rayman 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación **77**

Sonic Generations



SEGA · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sonic vuelve con la jugabilidad 2D más clásica y niveles de plataformas divertidísimos y muy, muy veloces.
Puntuación **90**

Super Mario 3D Land



Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El mejor plataformas de 3DS por su control, lo variado de sus situaciones, y porque aprovecha el 3D como ninguno.
Puntuación **95**

Super Monkey Ball 3D



SEGA · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Esta vez tú tienes el control de los monos rodantes moviendo la consola. Además hay combates y carreras.
Puntuación **75**

Deportivos

Asphalt 3D



Ubisoft · 45,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un garaje explosivo, con 42 vehículos reales, que lucen a la perfección, y una fórmula totalmente arcade.
Puntuación **79**

Driver Renegade 3D



Ubisoft · 45,95 € · +16 años · 1 Jugador
Un juego de velocidad en el que igual tenemos que perseguir criminales que huir de la policía. Divertido pero cortísimo.
Puntuación **73**

FIFA 12

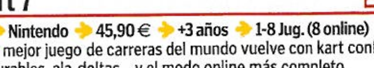


Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Completísimo en todos los aspectos y con un fútbol indoor que traerá a muchos fans. Y no os perdáis el modo carrera.
Puntuación **88**

F1 2011 (N)



Codemasters · 45,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
El pasado mundial de F1 recreado con realismo y calidad. Es un juego difícil. pero completísimo y con online.
Puntuación **83**



Mario Kart 7 (N)

Nintendo · 45,90 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El mejor juego de carreras del mundo vuelve con kart configurables, ala-deltas... y el modo online más completo.
Puntuación **96**

Need for Speed The Run (N)



EA · 45,95€ · +12 años · 1-8 Jugadores (2-4 online)
Cruza Estados Unidos en la carrera ilegal más arcade y veloz. 40 coches reales y modo historia con retos muy variados.
Puntuación **85**

PES 2011 3D



Konami · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Mayor profundidad de juego, divertidos modos, control ágil y sencillo, gráficos realistas... ¿algún gol más?
Puntuación **86**

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

Sports Island 3D



Hudson · 39,90 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Diez pruebas deportivas que aprovechan las características de 3DS... pero son muy sencillas. Mejor en multijugador.
Puntuación **69**

Acción

Dead or Alive Dimensions



Tecmo Koei · 49,95 € · +16 años · 1-2 J. (2 online)
La saga debuta en Nintendo recopilando lo mejor de las anteriores entregas y un estilo de lucha 3D alucinante.
Puntuación **89**

Explosión de Puñetazos (N)



Deep Silver · 39,99 € · +12 años · 1-4 Jug.
Ben 10, las Supernenas, Dexter... los héroes de Cartoon Network se enfrentan en peleas espectaculares y divertidas.
Puntuación **81**

Resident Evil The Mercenaries 3D



Capcom · 45,95 € · +18 años · 1-2 J. (2 Online)
Los principales personajes de la saga acaban con riadas de zombis en este brutal juego de acción. A dobles es la pera.
Puntuación **83**

Shinobi



SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 jugador
El clásico de acción de SEGA renace con jugabilidad 2D y gráficos 3D. Divertido e intenso... pero también corto y difícil.
Puntuación **78**

StarFox 64 3D



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Remake del clásico de N64 que ofrece la mejor acción galáctica, gráficos de lujo y un multijugador de aupa.
Puntuación **91**

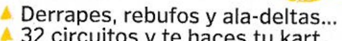
N Nueva entrada · P Precio económico



ES LA HORA DE CORRER

RIDGE RACER 3D ha vivido muy tranquilo como mejor juego de velocidad en 3DS. Pero ahora llega un juego que igual te suena. Se llama Mario Kart 7 y viene dispuesto a convertirs en el juego de velocidad de tus sueños. ¿Encontrará resistencia?

Mario Kart 7 VS Ridge Racer 3D

- ▲ Derrapes, rebufos y ala-deltas...
- ▲ 32 circuitos y te haces tu kart.
- ▲ Online y local para 8 jugadores.

- ▼ Derrapa y llena la barra de turbo.
- ▼ 15 circuitos y 100 coches.
- ▼ Multijugador local para 4.

Steel Diver



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Juego de acción en el que manejamos un submarino con la pantalla táctil y movemos la 3DS para girar el periscópio.
Puntuación **79**

Super Pokémon Rumble N



Nintendo · 45,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Selecciona un muñeco Pokémon y machacha botones para derrotar a otros muñecos... y usarlos tú después.
Puntuación **77**

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

Aventura

Cave Story 3D N



NIS América · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Recorre esta laberíntica caberna saltando, disparando y disfrutando de una aventuraza profunda y difícil.
Puntuación **89**

LEGO Harry Potter Años 5-7 N



Warner · 40,95€ · +7 años · 1 Jugador
El final de la saga Potter en una buena mezcla de acción, saltos, puzles y humor... aunque no tiene modo multijugador.
Ya disponible

LEGO Piratas del Caribe

Disney · 45,95 € · +7 años · 1-2 J. (2 online)
Jack y compañía se convierten en muñecos de LEGO en una aventura de acción y saltos con humor y buenos gráficos.
Puntuación **89**

Tales of the Abyss N



Namco Bandai · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador
Juego de rol con una buena historia, preciosos gráficos y un excelentes combates en tiempo real... pero llega en inglés.
Puntuación **82**

Zelda Ocarina of Time 3D

Nintendo · 45,95 € · +12 años · 1 Jugador
Acción, exploración, aventura y épica se conjuntan como nunca en uno de los mejores videojuegos de la historia.
Puntuación **96**

Varios

Ghost Recon Shadow Wars 3D



Ubisoft · 45,95€ · +12 años · 1 Jugador
Dirige un comando de operaciones especiales en este profundísimo y adictivo juego de estrategia bélica.
Puntuación **83**

Nintendogs + Cats

Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación **90**

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.
Puntuación **85**

Puzzle Bobble Universe



Square Enix · 35,95€ · +3 años · 1 Jugador
El clásico juego de puzles y habilidad: apunta a las esferas del mismo color para que exploten en decenas de niveles.
Puntuación **73**

Sims 3 Vaya Fauna N



Electronic Arts · 44,95€ · +12 años · 1 Jugador
Crea una gran variedad de perros, gatos y, como novedad, caballos. Son tus compañeros, así que cuídalos.
Ya disponible

Tetris



Hudson · 29,95 € · +3 años · 1-8 Jug. (8 online)
El puzle de siempre vuelve con nuevos modos que aprovechan las 3D y la realidad aumentada. El multijugador, brutal.
Puntuación **81**

LOS 3 MEJORES PARA... DESAFIAR LAS LEYES



Need for Speed The Run Si atraviesas Estados Unidos sin frenar siquiera, la poli te persigue fijo.



Super Mario 3D Land Mario es todo un experto en desafiar la ley de la gravedad, ahora en 3D.



Driver Renegade 3D Expoli con ganas de venganza "reinterpreta" el ordenamiento judicial.

HÉROES ANIMADOS

Cars 2



45'95 €

La peli de Pixar se convierte en un juego de carreras en el que usamos armas de alta tecnología para dar su merecido a los malos. Y con modo para cuatro jugadores.

Happy Feet 2

En esta curiosa aventura la manera de vencer a los malos es bailando. ¡Recluta a todos pingüinos que puedas para que bailen contigo!



40'95 €

Generator Rex

La nueva serie de TV de Cartoon Network llega a 3D con un juego de acción en el que Rex transforma su cuerpo en siete armas distintas para acabar con los EVOS.



50'95 €

Marvel Super Hero Squad

Los principales héroes de Marvel, encabezados por Los Vengadores, se lían a tortas para impedir que malos como el Dr. Muerte se hagan con el Guantelete del Infinito.



44'95 €

Bob Esponja el Garabato

Usa el stylus para superar los más de 100 locos microjuegos ambientados en el universo submarino de Bob y Patricio.



44'95 €

Selección DS



Aunque con pocas novedades, DS presume del catálogo más extenso de la historia de las consolas.

3 APUESTAS... NUMÉRICAS

Ed. Blanca y Negra





649 POKÉMON
En la edición Blanca y Negra, se bate el récord de criaturas coleccionales... y de duración del juego.

Inazuma Eleven



1000 JUGADORES
Pues sí, para conformar la alineación del Raimond, puedes fichar a... ¡1000 jugadores distintos!

Dragon Quest IX



1000 OBJETOS
Entre armas, armaduras e ítems para equipar a nuestro equipo de cuatro guerreros.

Plataformas

Kirby Mass Attack



Nintendo / Hal · 49,95 € · +3 años · 1 Jugador
El plataformás más original de DS: maneja a la vez a 10 pequeños Kirby con un control táctil espectacular.
Puntuación **90**

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Sonic Colours (P)



SEGA · 29,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D que enriquece la mecánica clásica (y veloz) de Sonic con los nuevos poderes que nos otorgan los wisps.
Puntuación **85**

Deportivos

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing (P)



SEGA · 25,95 € · +7 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Aliens Infestation



SEGA · 30,95 € · +16 años · 1 Jugador
La ambientación de Alien se mezcla con un desarrollo tipo Metroid que mezcla accion, exploración... y calidad.
Puntuación **81**

Batman el Intrépido Batman (P)



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty MW3 Defiance (N)



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 Jug. (6 online)
La IIIª Guerra Mundial ha comenzado, y tú juegas 14 niveles en el bando americano y británico. Online para 6 jugadores.
Ya disponible

Capitán América



SEGA · 39,95 € · +12 años · 1 jugadores
El Centinela de la Libertad usa su escudo en una apañada mezcla de acción y saltos. Lástima que sea cortito.
Puntuación **75**

Goldeneye 007



Activision · 29,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Revive el argumento de la mítica peli en una campaña... un pelín corta. Lo mejor, sus completos modos online.
Puntuación **80**

Aventura + RPG

Dragon Quest VI



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Geniales combates por turnos, una gran historia y bonitos escenarios 2D. ¡Y además llega en castellano!
Puntuación **85**

Dragon Quest IX



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-4 J. (4 online)
El mejor juego de rol clásico de DS: bonito, profundo, divertido, gracioso, emotivo... ¡y con un multijugador histórico!
Puntuación **96**

Dragon Quest Monsters Joker 2



Square Enix · 49,95 € · +7 años · 1-8 J. (2 online)
Recorre un mundo de fantasía reclutando monstruos y librando con ellos combates por turnos.
Puntuación **85**

Ghost Trick Detective Fantasma



Capcom · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Cada escena del crimen es un puzle en esta innovadora aventura en la que un fantasma ha de impedir asesinatos.
Puntuación **86**

Golden Sun Oscuro Amanecer



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
La mítica saga debuta en DS con un juego de rol que añade puzles a un desarrollo tan eficaz como poco innovador.
Puntuación **86**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

Kingdom Hearts Re:coded



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Los mundos de Disney son el escenario de un juego de rol de acción que destaca por la variedad de su desarrollo.
Puntuación **88**

Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!
Puntuación **92**

N Nueva entrada · P Precio económico

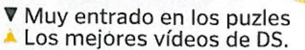


HAZTE CON TODOS

El Profesor Layton es el más famoso detective de DS... pero no el único. Por ejemplo, Kyle Hide también ha tenido momentos de fama, con Hotel Dusk y su secuela, Last Window. ¿Ha conseguido Layton con su última aventura, La Llamada del Espectro, superar a su rival.

Prof. Layton VS Last Window






Prof. Layton
- ▼ Muy entrado en los puzles
- ▲ Los mejores vídeos de DS.
- ▲ Trama misteriosa y fantástica.

Last Window
- ▲ Puzles e interrogatorios.
- ▼ Cuidada estética de novela.
- ▼ Buena historia de misterio.

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 2 Jugadores
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Pokémon Oro y Plata



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)
Dos grandes continentes por explorar en la aventura Pokémon más larga ¡Y trae el imprescindible Pokéwalker!
Puntuación **99**

Solatorobo



Namco Bandai · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
Un juego de rol de preciosa estética manga, originales combates en tiempo real y minijuegos multijugador.
Puntuación **90**

Super Scribblenauts



Warner · 40,95 € · +12 años · 1 Jugadores
Aún mejor que el original, con un control más preciso, más palabras y la posibilidad de añadir adjetivos. Imprescindible.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

Art Academy



Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador
Un magnífico curso de pintura y dibujo interactivo que te permite crear tus obras virtuales... o pasar al lienzo real.
Puntuación **90**

El Profesor Layton y la Llamada del Espectro



Level 5 · 40,95 € · +7 años · 1 Jugador
Layton se enfrenta a su caso más misterioso, con puzles tan entretenidos como siempre, pero sin novedades reseñables.
Puntuación **90**

Last Window



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
La secuela de «Hotel Dusk» es otra novela interactiva en la que interrogamos, exploramos y resolvemos puzles.
Puntuación **89**

Mario vs Donkey Megalío en Minilandia



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Guía a los Minimarios a través de niveles plataformeros llenos de peligros. ¡Crea tus niveles y compártelos!
Puntuación **85**

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

PARA LAS MÁS PEQUEÑAS

Lalaloopsy




Elige a tu muñeca Lalaloopsy favorita para explorar su mundo, disfrutar de minijuegos y hasta cuidar sus mascotas.

40'90 €

Cooking Mama World



Mama se va de excursión en Aventuras en el Campo. Explora con ella y su familia, y disfruta de 90 campestres minijuegos para pasar el día de vacaciones perfecto.

39'95 €

ZhuZhu Princess



Ayuda a la princesa Snowcup a llegar al castillo del Príncipe Dashington... y disfruta del muñeco ZhuZhu incluido.

44'90 €

Zoobles



Explora la isla mágica de Zoobles, decora tu casa e invita a sus habitantes a una fiesta. ¡Incluye Zooble!

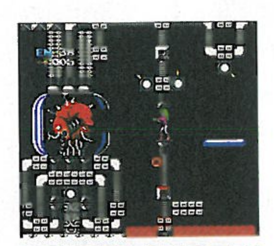
40'90 €

Metroid (1986)

Consola NES

Mejor momento: Una de las sorpresas del juego era descubrir que Samus era LA cazarrecompensas, pero era mucho más gratificante saber que podías jugar con ella sin la armadura, si al acabar el juego cumplías los requisitos necesarios.

También molaba: El complejo mapa de Metroid obligaba a dar vueltas por todo Zebes a ciegas. Cuando descubres que acabando con Ridley y Kraid se extiende un puente hacia la batalla contra Mother Brain y los metroides, la sensación de que todo encaja es completa.



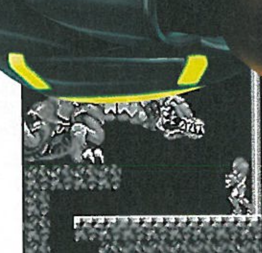


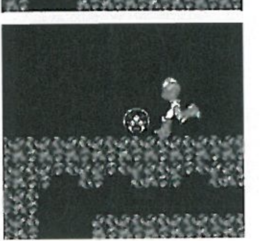
Metroid 2
Return of Samus (1991)

Consola GameBoy

Mejor momento: SR-388 es el planeta de que procede la amenaza Metroid. A lo largo del juego vemos sus diferentes fases de crecimiento hasta encontrarnos con la reina Metroid, claramente inspirada en el clásico de James Cameron 'Aliens'.

También molaba: La pequeña larva metroide que aparece al final es la que ayuda a Samus a superar con éxito la parte final de la aventura. Un momento extraño que se explica unos años más tarde...





Saga Metroid
25 años de acción

Metroid Prime Trilogy y Metroid Hunters

(GameCube 2002, 2004
Wii 2007 DS 2006)

Mejor momento: El comienzo de Prime Trilogy supuso un shock. Era la primera vez que manejábamos a Samus en un juego 3D, en primera persona, y con los mejores gráficos que había ofrecido una consola jamás. Desde el principio hasta el combate con el primer jefe, es probablemente el mejor prólogo de la historia de Nintendo.

También molaba: En Metroid Prime 3, Corruption y Metroid Hunters, Samus afronta algunas misiones con otros cazadores y guerreros. Luchar acompañados es una experiencia completamente nueva y enfrenta sentimientos: acaba la sensación de que Samus es la única capaz de salvar el universo, pero la serie gana en riqueza de personajes.





Samus Aran

Todo juego de lucha 1 Vs 1 tiene su ninja pero, como no podía ser de otra forma, nuestro favorito es Vega de **Street Fighter**, "The Spanish Ninja".

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



Retro Review
Final Fantasy VI de SNES, uno de los mejores RPG de la historia.







Escenarios de cine
De la caótica Nueva York de CoD MW3 al desierto de Red Steel...





Super Metroid (1991)

Consola SNES

Mejor momento: Los desolados pasillos de la estación espacial inicial llevan a Samus hacia el primer combate del juego contra un renovado Ridley. Su aparición en la oscuridad, robando la larva metroide aun nos pone los pelos de punta.

También molaba: Mother Brain va a asestar a Samus el golpe de gracia y justo en el último momento la larva metroide salva a la protagonista. Guau. Esta emocionante escena fue homenajeada en el reciente Metroid Other M.



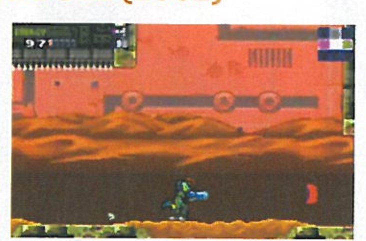


Metroid Fusion (2002)

Consola GBA

Mejor momento: Recorrer con un nuevo traje la estación espacial orbital de SR-388 y descubrir zonas sacadas de otros juegos, es uno de los alicientes de esta entrega portátil. El cuarto juego de la saga es el que tiene más guiños a todos los anteriores.

También molaba: El ordenador que ayuda a Samus en la aventura recibe el nombre de Adam Malkovich, en honor a su mentor (al que conoceremos más adelante en Metroid Other M).





Los momentos inolvidables

Metroid, la saga de ciencia-ficción protagonizada por la cazarrecompensas Samus Aran, nació en 1986. Para celebrar su 25 aniversario, vamos a recordar los mejores momentos de cada una de sus entregas. Y a desearle un ¡feliz cumpleaños, Samus!

Metroid Zero Mission (2004)

Consola GBA

Mejor momento: Cuando acabamos la aventura, se abre un epílogo nuevo donde jugamos en una nave espacial pirata con Samus sin armadura. Esta sección del juego entronca con la nave abandonada de Super Metroid. ¡Fue Samus quien la derribó en algún momento del pasado!

También molaba: Los enfrentamientos con todos los jefes. En el Metroid original eran megadifíciles, pero en este remake se suavizaba la dificultad, y se ganaba en espectáculo gráfico.





Metroid Other M (2010)

Consola Wii

Mejor momento: Nos encanta el tramo final de la aventura, cuando se descubre que la Federación Galáctica ha clonado a una reina Metroid y debemos acabar con ella, en homenaje al final de Metroid 2.

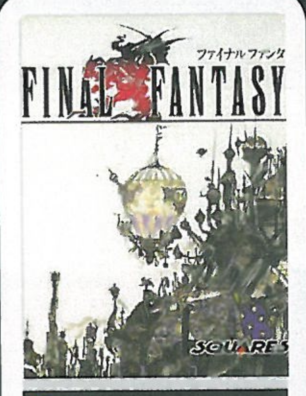
No molaba: La polémica escena en la que Samus se asusta y casi llora ante Ridley. No nos gustó la forma de reaccionar de la heroína, quien ya había acabado con este enemigo en varias ocasiones anteriores: Metroid, serie Prime y Super Metroid. Es nuestra opinión.





RETRO REVIEW

La última entrega de la saga **Final Fantasy** en **SNES** es uno de los mejores **RPG por turnos**. Vamos a descubrir por qué.



- Rol
- Square Soft
- SNES
- 1994
- No llegó a España
- 1 Jugador
- No disponible en CV

EN SU DÍA DIJIMOS...
Versión GBA: "Una ocasión perfecta para revivir uno de los mejores juegos de la historia".
NOTA: 95



Los gráficos de Final Fantasy VI cuidaban cada detalle. La expresividad y animaciones de los personajes jamás se habían visto en un RPG.

Modo 7 para el mapa del mundo, combates por turnos, bellos entornos con detalles increíbles... ¡este juego lo tenía todo!









Final Fantasy VI

El destino del mundo en tus manos y en la de un puñado de héroes

En 1994, Square Soft lanzó el tercer juego de su saga Final Fantasy en Super Nintendo. **Final Fantasy VI** estaba lleno de novedades, ofrecía gráficos espectaculares e influyó en el futuro de la saga y de muchos otros juegos de rol. Hoy en día, junto a juegos como **Chrono Trigger** y **Tales of Phantasia**, está considerada una de las joyas de la edad dorada del rol.

"Steampunk" mágico

Frente a la ambientación medieval de las cinco entregas anteriores, **Final Fantasy VI** pasó a la estética "steampunk" habitual en el anime y el manga: una mezcla de fantasía y ciencia ficción con la estética y la tecnología a vapor propias del siglo XIX. El imperio ha sometido a la población, y un grupo de rebeldes encabeza la rebelión contra los tiranos. El juego retomó el sistema de **FFIV**: las habilidades de cada personaje dependen de su tipo inicial, sin poder variar los oficios. **Yoshitaka Amano** ilustró dando una forma espléndida a cada uno de los personajes de la aventura. Y el músico **Nobuo Uematsu** compuso una bella banda sonora que incluía canciones con simulación de voces sintetizadas.

El profundo conocimiento de SNES por parte de los desarrolladores permitió generar el mundo de FF más amplio hasta la fecha, con escenarios detalladísimos, tremendos enemigos finales y un mapa del mundo en 3D por el que nos movíamos en Modo 7. Los combates eran por turnos, pero con la novedad de que podíamos atacar o ser atacados por diferentes flancos.

Una fantasía inspiradora

El juego que más debe a esta entrega es el posterior **FFVII**, considerado por muchos como una continuación de los





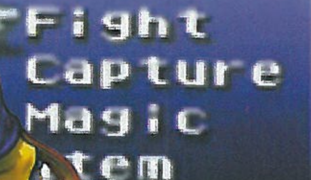
Una maravillosa trama con 14 personajes jugables y combates por turnos, son las bazas de este FF... ¡Y, cómo no, hay Chocobos!



Como en todo buen juego de rol, es en las ciudades donde recuperamos energía y mejoramos el equipo que llevan nuestros héroes.

Un villano mítico

Kefka es uno de los malos más carismáticos de la serie Final Fantasy. Manipulador y traicionero, mueve los hilos del Imperio. Sus alas de ángel caído inspiraron al recordado Sephiroth de Final Fantasy VII.



SQUARE SOFT DOMINABA EL ROL: SU SIGUIENTE JOYA FUE CHRONO TRIGGER.

sucesos narrados en este. Tanto crítica como público colocan a ambos juegos como los mejores de toda la serie, y no es para menos, los protagonistas y aventuras de **FFVI** (Terra, Locke, Edgar, Sabine etc... y hasta el malvado Kefka) han inspirado a muchos juegos posteriores que tomaron buena nota de esta obra maestra. Si te gustan los juegos de rol y tienes tiempo, tal vez puedas buscar una copia original para tu Super Nintendo. Pero si no puedes, en 2007 se editó para Game Boy Advance un remake mejorado de este juego, y en perfecto castellano. ¡No te lo pierdas!

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

Bello, emocionante, largo... Tiene lo mejor de los RPG por turnos y todo el encanto de los 16 bits.

Pues que nunca pudimos jugarlo en Europa... hasta que se lanzó la versión de GBA en 2007.

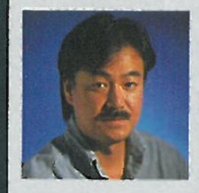
Nuestra opinión

¿El mejor de la saga?

Catorce personajes, estupendos gráficos, un guión repleto de giros y sorpresas... Esta entrega fue un insuperable punto final de la serie para SNES, un RPG memorable.

Nota 90

5 Datos



Hironobu Sakaguchi, el padre de la saga, fue el director del juego y creador de la historia. Pronto disfrutaremos de **Last Story**, su nueva obra, en nuestra Wii.



FFVI no llegó a Europa. En USA se lanzó con el nombre de Final Fantasy III, pues era el tercer capítulo de la serie que se editaba en aquel país. Además, se modificaron algunos gráficos para disimular desnudos.



El arte del juego volvió a correr de la mano de **Yoshitaka Amano,** genial ilustrador que trabajó en la saga desde el primer al décimo episodio.



La banda sonora de **Nobuo Uematsu** se editó en tres versiones: una con la música original del juego y otras dos con versiones para orquesta y piano.



Si quieres jugarlo puedes buscar su remake de GBA lanzado en 2007. ¡con mejores gráficos y en castellano!

10 escenarios de cine

En cualquiera de estos lugares se podría haber rodado una película; escenarios de juegos importantes en la historia de Nintendo, que tienen aroma de cine.



Planeta Zebes
(Metroid Zero Mission. GBA. 2004)

Hace 25 años que visitamos por primera vez este inhóspito planeta. Nombres como Crateria, Norfair o Brinstar aún nos dan dolor de cabeza solo con leerlos. Áreas plagadas de ítems, puertas ocultas y zonas casi inaccesibles que nos mantuvieron pegados a varias consolas. El escenario es, incluso en su primera versión para NES, un prodigio de diseño. En él, cada zona tiene su personalidad. Niveles de lava, selva, grutas... Todo enmarcado en una estética futurista, de tinte oscuro, digna de las pelis de Alien.



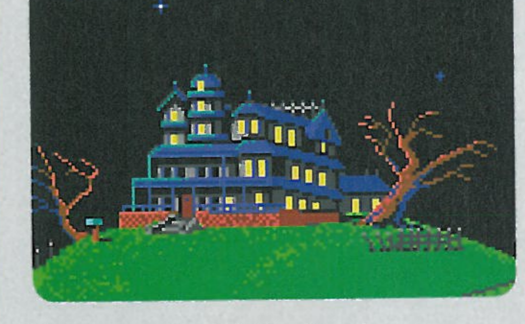
Altárea (The Legend of Zelda Skyward Sword. Wii. 2011)

Aquí vivimos multitud de misiones y minijuegos, y es el punto de partida de nuestros viajes. Volamos con el pelícaro rojo al resto de islas que conforman Celéstea o bien a la zona del submundo que estemos sobrevolando. Esta mezcla de suaves brisas, edificios coloridos y hermosas nubes, podría servir como escenario de cualquier film de magia y espada.



Nueva York
(CoD MW3. Wii/DS. 2011)

Asolada por las tropas enemigas, la ciudad americana luce apocalíptica. Empezando por la mítica Wall Street, es impresionante ver las calles y edificios más emblemáticos destrozados por la bombas, y más aún recorrerlos sin respiro. La ambientación y escenas de vídeo darían para que alguna productora se inventase una guerra futurista.

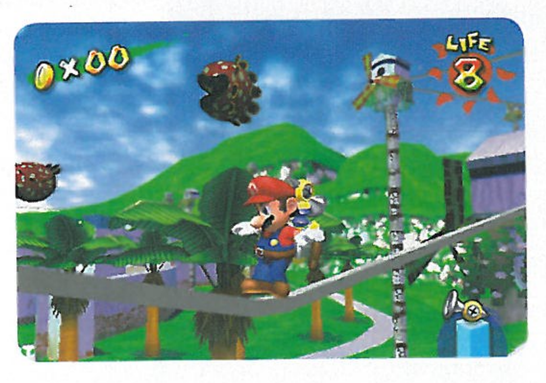


La mansión del Dr. Fred
(Maniac Mansion. NES. 1990)

Han raptado a Sandy y parece que está en esa mansión tan tétrica. Elegimos a los compis de Dave, cogemos la llave de debajo del felpudo, y a explorar la mansión al completo. Todo el look del escenario está inspirado en el cine de terror de Serie B, tan popular en la época, con especial atención al musical más friki de la historia: Rocky Horror Picture Show. Tenemos meteoritos, un científico loco, adolescentes en apuros, y humor hasta en las muertes. Ojalá la próxima de cine de terror la tomase como inspiración.

Isla Delfino
(Mario Sunshine. GC. 2002)

En Sunshine, la Isla Delfino tenía una presencia más destacada de lo habitual. La mayor parte de la historia se desarrollaba en lugares recónditos de la paradisiaca isla. Estética hawaiana, mucho solecito, agua por todas partes y grandes dosis de humor, con el estilo de la saga. La isla bien podría servir para el remake de Verano Azul, pero la preferiríamos ver en una ansiada peli del legendario fontanero...

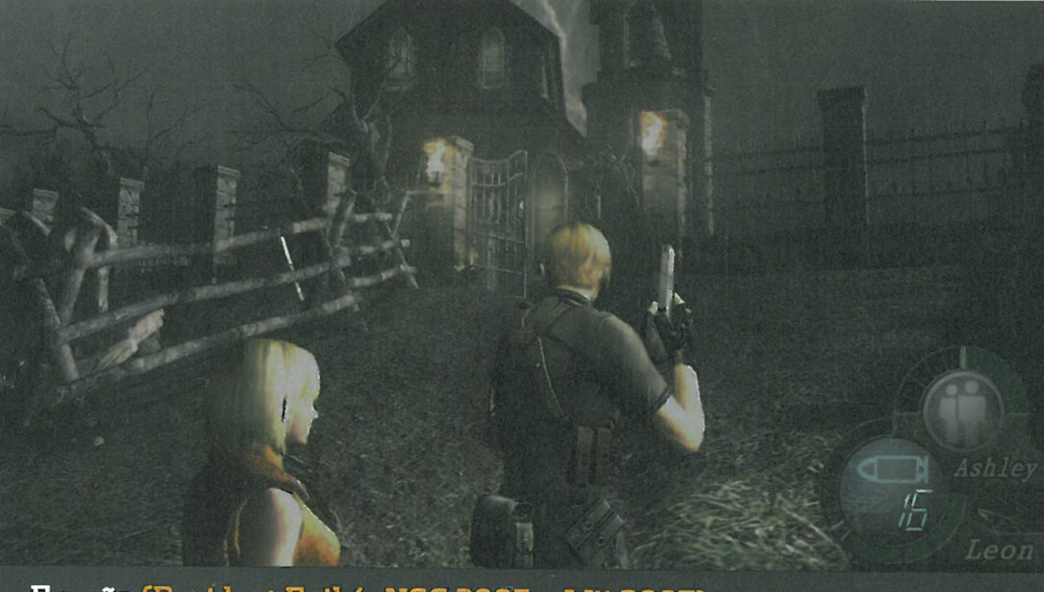






Chinatown
(GTA: Chinatown Wars. DS. 2009)

En el Chinatown de Liberty City el mapeado es inmenso, y las posibilidades casi infinitas. Te subes a un coche, recorres la ciudad a placer, y puedes interactuar con casi todo, y encontrar misiones y minijuegos donde menos te lo esperas. Controlando al incorregible Huang, la ciudad es nuestra para disfrutarla a tope. En el futuro, nos encantaría ver cualquier peli de gangsters ambientada en Liberty City.



España (Resident Evil 4. NGC 2005 y Wii 2007)

Una región del norte de España fue el lugar escogido por Capcom para ambientar la trama del juego. El resultado es uno de los mejores trabajos de diseño de escenarios que hemos visto. Bosques, casuchas tenebrosas, habitaciones secretas, un castillo de infarto... A ver si alguna peli de Hollywood nos usa como escenario así de bien...

Caldera (Red Steel 2. Wii. 2010)

Un escenario de western, pero lleno de puertas robotizadas y vehículos. Mezcla armas de fuego con katanas, lo que no solo afecta a la jugabilidad: la propuesta visual tiene esos tintes orientales con una estética de cómic que hacen de Caldera un poblado único. Su estética pega más para un anime salvaje a lo «Puño de la Estrella del Norte».



La ruina submarina (Monster Hunter Tri. Wii. 2010)

Las inmensas llanuras, los acantilados, y hasta los parajes más desérticos están recreados de forma espectacular. No obstante, lo que hace única a esta edición es su mundo submarino. Manejarnos dentro del agua es una gozada, y disfrutar de cómo entra la luz, de la majestuosidad de las grutas, no tiene precio. Nos encantaría un poblado acuático para la segunda parte de Avatar, por qué no inspirado en el de «MH Tri».



Castillo de Drácula
(Castlevania. NES. 1986)

Nada menos que 18 veces hemos tenido que luchar contra Drácula en nuestras consolas. En los primeros juegos, a los mandos de un Belmont, nos adentrábamos en ese temido castillo armados con un látigo y una cruz, y tocaba eliminar a un puñado de extrañas criaturas para cruzar el pórtico... A partir de ahí, bichejos y seres fantasmales en cada habitación, que ya podrían haber ambientado la última de Crepúsculo.




La saga RE vuelve a sus orígenes: una aventura de supervivencia en la que cada bala cuenta.

Wii · AVENTURA DE ACCIÓN · CAPCOM · 27 ENERO

Resident Evil Revelations

Dentro de poco, 3DS va a atraparte en la pesadilla más intensa de tu vida.



Primer Contacto

Aún falta mucho para encontrar los límites de 3DS. Queda claro tras probar este juego, la aventura de terror más ambiciosa para cualquier consola en los últimos tiempos.

El próximo 2012 será espectacular para 3DS, y su primer 'must' se acerca: un Resident Evil que promete ser el mejor desde que RE4 asombró al mundo en GameCube allá por 2005. Prepárate para el retorno de la saga al terror más puro.

Mutaciones asesinas

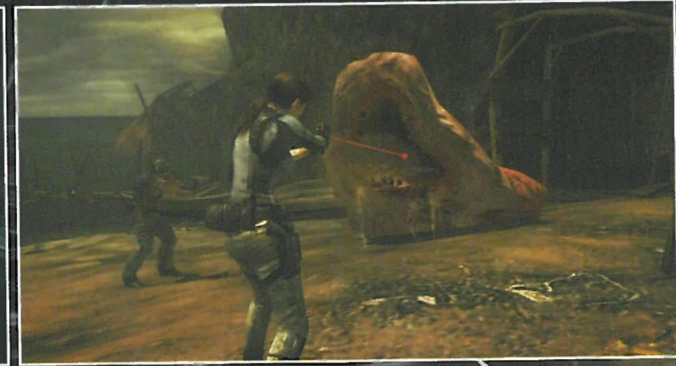
Esta nueva aventura, que se desarrolla entre RE4 y RE5, llevará a Chris Redfield, Jill Valentine y un grupo de nuevos personajes, como Parker Luciani y Jessica Sherawat, a luchar contras las criaturas engendradas por un nuevo virus, el T-Abyss. La saga volverá al survival horror: la acción seguirá teniendo un peso importante, pero la exploración y los puzles (que resolveremos mediante la pantalla táctil) recuperarán protagonismo... y, sobre todo, tendremos que luchar por nuestra supervivencia: pocas balas, muchos monstruos y el control a nuestro favor: el juego se comercializará con y sin el nuevo y flamante Circle Pad Pro, con el que moveremos la cámara con comodidad absoluta (sin él, esta funcion la haremos con la táctil). Este nuevo sistema nos vendrá de maravilla para sobrevivir en barcos a la deriva, montañas heladas u oscuras cavernas. Y prepárate para temblar: un efecto 3D optimizado te meterá el miedo en el cuerpo como nunca antes.

Primera impresión

- Sí, da miedo y crea tensión
- El control pierde sin el Circle Pad.



El nuevo virus T-Abyss creará mutaciones como este ser submarino.



En el modo Raid competiremos con un amigo. Tendrá jefes finales.





MARIO & SONIC 3DS

La historia comienza con Jill buscando al desaparecido Chris Redfield. Serán dos de los héroes jugables.

Entrarás en el juego. Elegirás entre 5 grados de 3D con más profudidad o mayor relieve.

3DS ➲ DEPORTIVO ➲ SEGA ➲ FEBRERO

Mario & Sonic en JJ.OO. London 2012

Los dos deportistas más laureados del mundo se citan en 3DS.

Si estás disfrutando en Wii de Mario & Sonic en los JJ.OO. de Londres, te gustará saber que la diversión continuará en febrero con esta versión de 3DS llenita de nuevas pruebas.

A por el oro que te faltaba

Efectivamente, el juego de 3DS será completamente distinto y, aunque coincidirá algún deporte, será recreado de manera diferente. De momento, se han revelado nueve pruebas, y cada una tendrá un control distinto: en el Judo habrá que pulsar botones en el momento adecuado, en los 20Km. marcha usaremos el stylus en la pantalla táctil para marcar un ritmo determinado, en las carreras BMX moveremos la consola para inclinar la bici en los saltos... hasta usaremos el micro de nuestra 3DS, soplando para desplazar a nuestro personaje en los 100 metros braza. Todo, con un apartado gráfico tan bueno, o mejor, que en Wii.

Primera impresión

- **Pruebas nuevas y divertidas.**
- **No tendrá eventos fantasía.**





LONDRES OLÍMPICO

Jugaremos en los escenarios reales de los JJ.OO., como el Wembley Arena o el Observatorio de Greenwich.



➲**Mario, Sonic y amigos** se verán las caras en 3DS por primera vez. Cada uno tendrá sus habilidades... algo que podremos comprobar en las partidas multijugador.



➲**Pruebas como el Judo o los 20 Km. Marcha** darán un toque de originalidad y frescura al juego. Cada deporte tendrá su control: usaremos los botones, la pantalla táctil...

CONCURSO



Kirby quiere dejar huella en tu consola, y si no lo consigue a base de aspirar rivales y hacer los ataques más originales... ¡que sea regalándote sus juegos!

SORTEAMOS



5 Kirby's Adventure de Wii

+

5 Kirby's Mass Attack de DS

Para participar...

Envía un **mensaje de texto** al **27363** desde tu móvil poniendo: **ntkirby (espacio) una palabra que defina esta revista (espacio) tus datos personales**

Ej.: ntkirby(espacio)genial(espacio)pacoruiz c/lopez4 badajoz

Coste SMS: 1,42€ IVA incl. AXEL SPRINGER S.A. tel 902111315 www.axelspringer.es Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida de 15 de diciembre de 2011 a 15 de enero de 2012.

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de enero de 2012.
8. La redacción elegirá las 10 mejores respuestas.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales • Concurso organizado por Axel Springer España. Nintendo Ibérica S.A.U. no percibe retribución alguna del coste del envío del SMS.

Próximo número

¡PRIMERA PRUEBA A MUERTE!

Resident Evil Revelations

Ya has visto las pantallas donde lobos y tiburones atacan a nuestros héroes sin piedad, directos a la yugular. Ellos responden con contundencia. Y nosotros, en medio, ¿conseguiremos salir vivos de esta review?

TODAS LAS NOVEDADES

¡Bienvenido 2012!



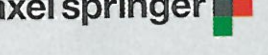
De la A a la Z, todos los juegos que veremos el año que viene: cuándo, de qué van y la primera impresión.

GUÍA A TODA MÁQUINA

MARIO KART 7

Todas las claves para vencer cualquier carrera. Atajos, pistas y trucos para todos los pilotos.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán (Jefe de Sección)
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson, Raúl García, Luis Galán



Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L.
Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

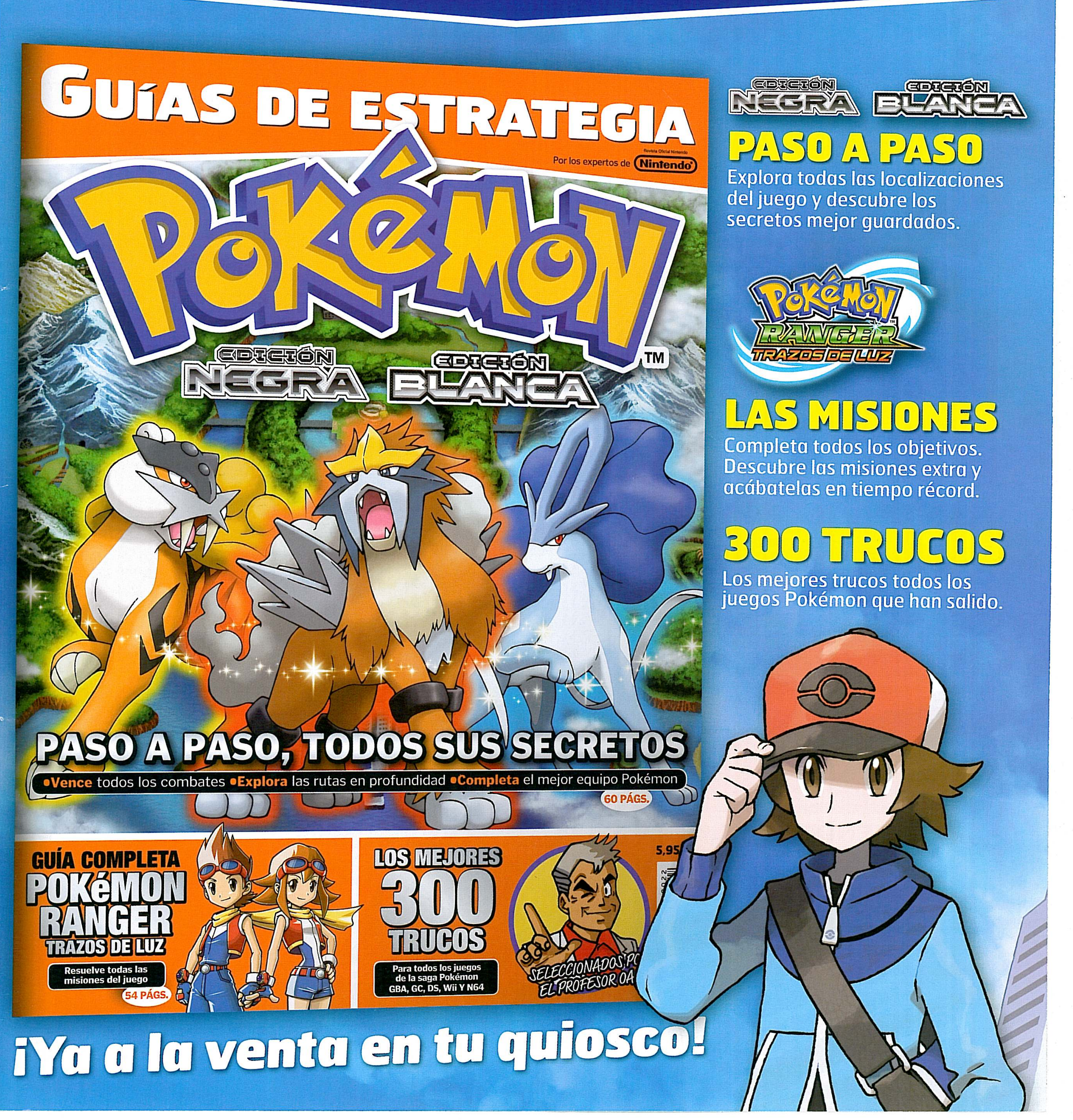






Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

2 GUÍAS COMPLETAS
+300 TRUCOS POKÉMON













Moneda-Estrella 9
Salta sobre la plataforma multicolor y recorre el camino de nubes. No tiene pérdida.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 10
Salta de nube en nube hasta llegar a la que contiene la moneda-estrella.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-4

Moneda-Estrella 11
Haz que la plataforma sea propulsada con el chorro de agua para llegar hasta ella.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 12
Da marcha atrás con la plataforma si quieres hacerte con esta Moneda-Estrella.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 13
Repita la misma acción de situar la plataforma sobre el chorro de agua.
Moneda conseguida ☐

Castillo

Moneda-Estrella 14
Está en mitad de una plataforma giratoria. Espera a que salga la llama, salta y cógela.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 15
Hacia la mitad del nivel, y sin perder de vista la columna de llamas, te harás con la siguiente.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 16
Esta escurridiza Moneda-Estrella está detrás del segundo bloque subiendo por las paredes.
Moneda conseguida ☐








Moneda-Estrella 25
Déjate caer desde la plataforma azul; bajo la moneda, sube volando con la caja helicóptero.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 26
Destruye el bloque de ladrillo y golpea la tuerca con la cola de Tanuki hasta llegar arriba.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-4

Moneda-Estrella 27
Salta del panel azul a los rojos y de los rojos al azul sobre el que está la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 28
El bloque de colores con figura musical te llevará a una zona de nubes; al final está la moneda.
Moneda conseguida ☐

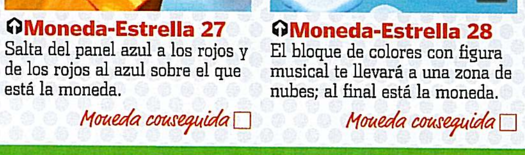
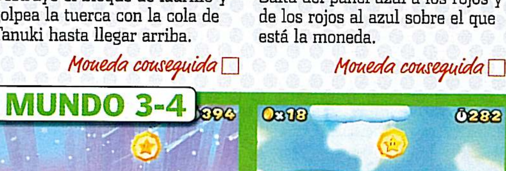
Moneda-Estrella 29
Casi al final, donde los paneles, hay un bloque alado. Súbete y verás la moneda algo más arriba.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda-Estrella 30
Usa los cubos de teletransporte para acceder a otra zona donde encontrarás la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 31
Está según avanzas. Tendrás que subirte en la plataforma elevada que hay a la derecha.
Moneda conseguida ☐

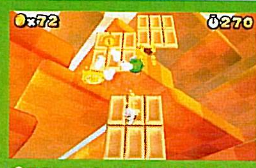
Moneda-Estrella 32
Antes de enfrentarte al enemigo final, baja a la plataforma que hay justo debajo de la tubería.
Moneda conseguida ☐










Moneda-Estrella 41
Toad nos obsequia con la última moneda al observarle con los prismáticos.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-4

Moneda-Estrella 42
Sube por el árbol que ves según avanzas y allí, en la parte más alta, te espera la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 43
Usa los cubos transportadores para llegar a una plataforma multicolor que lleva a la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 44
Súbete al cubo alado entre las bolas de pinchos del final. Te llevará directo a la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-5

Moneda-Estrella 45
Ve saltando de plataforma en plataforma y llegarás fácilmente hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 46
Déjate caer desde la plataforma hasta que estés a la altura de la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 47
Avanza por la superficie móvil procurando no caerte, hasta llegar a la moneda.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda 48
Salta a la plataforma de la izquierda frente al primer bloque con pinchos, sin que te destroce.
Moneda conseguida ☐





Moneda-Estrella 57
Golpea el bloque rojo y saldrán otros tres bloques encima que te permitirán alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-3

Moneda-Estrella 58
Nada más empezar, estará esperándote dócilmente sobre la plataforma azul.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 59
Salta sobre la plataforma multicolor para acceder al camino de nubes.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 60
Toad será quien nos regale la última estrella del nivel. Ya sabes qué hay que hacer.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-4

Moneda-Estrella 61
No tiene pérdida. La verás bailoteando entre ese grupo de fantasmas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 62
A la derecha del banderín hay una cañería falsa. Golpéala y aparecerá la verdadera.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 63
Utiliza el práctico bloque de teletransporte y llegarás fácil hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-5

Moneda-Estrella 64
Pisa los dos paneles verdes para crear un camino adicional que te llevará hasta esta moneda.
Moneda conseguida ☐




MUNDO 5-2

Moneda-Estrella 73
Hay un pasillo oculto en esta habitación, pero tendrás que saltar para comprobarlo.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 74
Necesitas la Flor de Fuego para encender cuatro antorchas y acceder a la sala de la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 75
Esquiva las barras de pinchos y al fondo del pasillo de arena encontrarás la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-3

Moneda-Estrella 76
Salta rápidamente a la plataforma roja antes de que la plataforma péndulo se mueva.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 77
Salta con fuerza sobre el bloque nota y al final de la zona entre las nubes, verás la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 78
Sé rápido y pilla la moneda, antes de que todas las plataformas caigan al vacío.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-4

Moneda-Estrella 79
Los bloques invisibles con monedas facilitan el acceso. Golpea al aire para dar con ellos.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 80
Pasa agachado por los estrechos túneles de abajo y llegarás hasta la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐










Moneda-Estrella 89
Métete por la cañería que está al lado del banderín para darte un buen chapuzón.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 90
Súbete al bloque con alas para llegar a la cuerda donde encontrarás la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-2

Moneda-Estrella 91
Para llegar a ella, cruza por los bloques azules cuando no tengan pinchos y elimina al Pokey .
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 92
A la izquierda del banderín verás un bloque de ladrillos que debes romper.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 93
Súbete al techo de los ascensores para llegar hasta el túnel con la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-3

Moneda-Estrella 94
La moneda aparecerá en cuanto pulses el interruptor del piano, como hemos hecho nosotros.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 95
El bloque del cuadro central te conducirá a una estancia donde la moneda no para de moverse.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 96
En la librería, sube a la zona superior y simplemente salta sobre la moneda.
Moneda conseguida ☐





Moneda-Estrella 106
Golpea los bloques móviles morados para poder acceder a la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 107
Está pegada a la pared, así que salta y rebota sobre ella para alcanzar esta moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-1

Moneda-Estrella 108
Pulsa R cuando nades sobre la columna del medio y caerás con fuerza sobre las cajas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 109
Aprovecha cuando se aparte el gusano para conseguir la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 110
Métete por el agujero de la pared y hazte con esta moneda antes de que el gusano te coma.
Moneda conseguida ☐

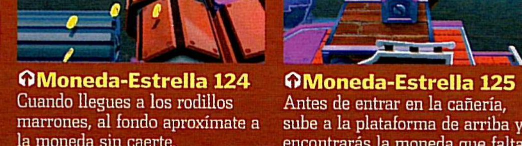
MUNDO 7-2

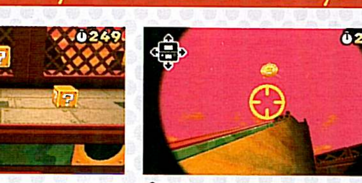
Moneda-Estrella 111
Golpea el interruptor rojo para activar los bloques amarillos y así llegar hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 112
Balancéate por las plataformas péndulo, y de esta manera podrás llegar al botín.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 113
Tendrás que ser rápido para que no te pillen las trampas del suelo.
Moneda conseguida ☐








Moneda-Estrella 122
Colócate en el tablón adecuado según se aproxime a la moneda y píllala cuando sea posible.

Barco

Moneda-Estrella 123
Sitúate sobre el rodillo de acero y aproxímate a la moneda procurando no caerte.

Moneda-Estrella 124
Cuando llegues a los rodillos marrones, al fondo aproxímate a la moneda sin caerte.

Moneda-Estrella 125
Antes de entrar en la cañería, sube a la plataforma de arriba y encontrarás la moneda que falta.

MUNDO 8-1

Moneda-Estrella 126
Activa los bloques amarillos y llegarás fácilmente hasta la primera moneda.

Moneda-Estrella 127
Sube por el bloque de ladrillos a la izquierda del primer banderín para llegar a una zona elevada.

Moneda-Estrella 128
Tendrás que usar el cañón para alcanzar la última moneda de la fase.

MUNDO 8-2

Moneda-Estrella 129
Salta de poste en poste, y justo desde lo más alto del último, encontrarás la medalla



...TRELLA

...nde encontrarlas y cómo
...ltas •**Cajas** misteriosas

Moneda-Estrella 9
Salta sobre la plataforma multicolor y recorre el camino de nubes. No tiene pérdida.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 10
Salta de nube en nube hasta llegar a la que contiene la moneda-estrella.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-4

Moneda-Estrella 11
Haz que la plataforma sea propulsada con el chorro de agua para llegar hasta ella.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 12
Da marcha atrás con la plataforma si quieres hacerte con esta Moneda-Estrella.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 13
Repite la misma acción de situar la plataforma sobre el chorro de agua.
Moneda conseguida ☐

Castillo



Moneda-Estrella 14
Está en mitad de una plataforma giratoria. Espera a que salga la llama, salta y cógela.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 15
Hacia la mitad del nivel, y sin perder de vista la columna de llamas, te harás con la siguiente.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 16
Esta escurridiza Moneda-Estrella está detrás del segundo bloque subiendo por las paredes.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 25
Déjate caer desde la plataforma azul; bajo la moneda, sube volando con la caja helicóptero.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 26
Destruye el bloque de ladrillo y golpea la tuerca con la cola de Tanuki hasta llegar arriba.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-4

Moneda-Estrella 27
Salta del panel azul a los rojos y de los rojos al azul sobre el que está la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 28
El bloque de colores con figura musical te llevará a una zona de nubes; al final está la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 29
Casi al final, donde los paneles, hay un bloque alado. Súbete y verás la moneda algo más arriba.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda-Estrella 30
Usa los cubos de teletransporte para acceder a otra zona donde encontrarás la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 31
Está según avanzas. Tendrás que subirte en la plataforma elevada que hay a la derecha.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 32
Antes de enfrentarte al enemigo final, baja a la plataforma que hay justo debajo de la tubería.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 41
Toad nos obsequia con la última moneda al observarle con los prismáticos.
Moneda conseguida ☐

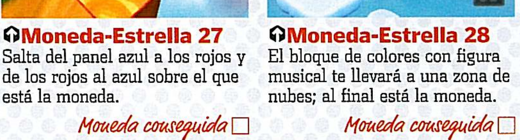
MUNDO 3-4



Moneda-Estrella 42
Sube por el árbol que ves según avanzas y allí, en la parte más alta, te espera la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 43
Usa los cubos transportadores para llegar a una plataforma multicolor que lleva a la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 44
Súbete al cubo alado entre las bolas de pinchos del final. Te llevará directo a la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-5

Moneda-Estrella 45
Ve saltando de plataforma en plataforma y llegarás fácilmente hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 46
Déjate caer desde la plataforma hasta que estés a la altura de la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 47
Avanza por la superficie móvil procurando no caerte, hasta llegar a la moneda.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda 48
Salta a la plataforma de la izquierda frente al primer bloque con pinchos, sin que te destroce.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 57
Golpea el bloque rojo y saldrán otros tres bloques encima que te permitirán alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-3

Moneda-Estrella 58
Nada más empezar, estará esperándote dócilmente sobre la plataforma azul.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 59
Salta sobre la plataforma multicolor para acceder al camino de nubes.
Moneda conseguida ☐




Moneda-Estrella 60
Toad será quien nos regale la última estrella del nivel. Ya sabes qué hay que hacer.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-4



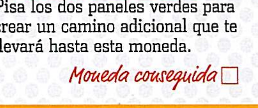



Moneda-Estrella 61
No tiene pérdida. La verás bailoteando entre ese grupo de fantasmas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 62
A la derecha del banderín hay una cañería falsa. Golpéala y aparecerá la verdadera.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 63
Utiliza el práctico bloque de teletransporte y llegarás fácil hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-5

Moneda-Estrella 64
Pisa los dos paneles verdes para crear un camino adicional que te llevará hasta esta moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-2



Moneda-Estrella 73
Hay un pasillo oculto en esta habitación, pero tendrás que saltar para comprobarlo.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 74
Necesitas la Flor de Fuego para encender cuatro antorchas y acceder a la sala de la moneda.
Moneda conseguida ☐




Moneda-Estrella 75
Esquiva las barras de pinchos y al fondo del pasillo de arena encontrarás la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-3

Moneda-Estrella 76
Salta rápidamente a la plataforma roja antes de que la plataforma péndulo se mueva.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 77
Salta con fuerza sobre el bloque nota y al final de la zona entre las nubes, verás la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 78
Sé rápido y pilla la moneda, antes de que todas las plataformas caigan al vacío.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-4

Moneda-Estrella 79
Los bloques invisibles con monedas facilitan el acceso. Golpea al aire para dar con ellos.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 80
Pasa agachado por los estrechos túneles de abajo y llegarás hasta la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 89
Métete por la cañería que está al lado del banderín para darte un buen chapuzón.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 90
Súbete al bloque con alas para llegar a la cuerda donde encontrarás la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-2



Moneda-Estrella 91
Para llegar a ella, cruza por los bloques azules cuando no tengan pinchos y elimina al Pokey.
Moneda conseguida ☐




Moneda-Estrella 92
A la izquierda del banderín verás un bloque de ladrillos que debes romper.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 93
Súbete al techo de los ascensores para llegar hasta el túnel con la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-3

Moneda-Estrella 94
La moneda aparecerá en cuanto pulses el interruptor del piano, como hemos hecho nosotros.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 95
El bloque del cuadro central te conducirá a una estancia donde la moneda no para de moverse.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 96
En la librería, sube a la zona superior y simplemente salta sobre la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 106
Golpea los bloques móviles morados para poder acceder a la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 107
Está pegada a la pared, así que salta y rebota sobre ella para alcanzar esta moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-1



Moneda-Estrella 108
Pulsa R cuando nades sobre la columna del medio y caerás con fuerza sobre las cajas.
Moneda conseguida ☐

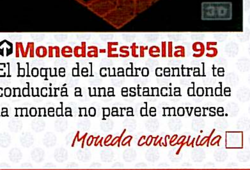


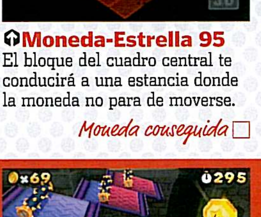
Moneda-Estrella 109
Aprovecha cuando se aparte el gusano para conseguir la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 110
Métete por el agujero de la pared y hazte con esta moneda antes de que el gusano te coma.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-2





Moneda-Estrella 111
Golpea el interruptor rojo para activar los bloques amarillos y así llegar hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐

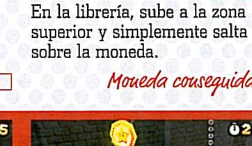


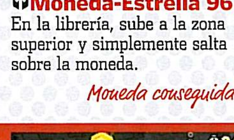
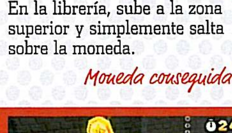
Moneda-Estrella 112
Balancéate por las plataformas péndulo, y de esta manera podrás llegar al botín.
Moneda conseguida ☐










Moneda-Estrella 113
Tendrás que ser rápido para que no te pillen las trampas del suelo.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 122
Colócate en el tablón adecuado según se aproxime a la moneda y píllala cuando sea posible.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda-Estrella 123
Sitúate sobre el rodillo de acero y aproxímate a la moneda procurando no caerte.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 124
Cuando llegues a los rodillos marrones, al fondo aproxímate a la moneda sin caerte.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 125
Antes de entrar en la cañería, sube a la plataforma de arriba y encontrarás la moneda que falta.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-1



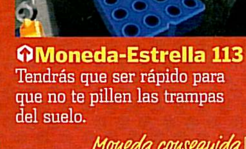
Moneda-Estrella 126
Activa los bloques amarillos y llegarás fácilmente hasta la primera moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 127
Sube por el bloque de ladrillos a la izquierda del primer banderín para llegar a una zona elevada.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 128
Tendrás que usar el cañón para alcanzar la última moneda de la fase.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-2

Moneda-Estrella 129
Salta de poste en poste, y justo desde lo más alto del último, encontrarás la medalla.
Moneda conseguida ☐

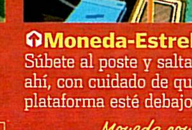
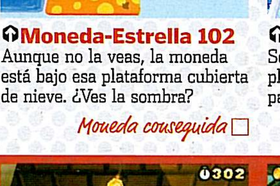


Revista Oficial Nintendo

Nintendo®

CONSIGUE LAS 295 MONEDAS EST

•**Ordenadas** según aparecen en el juego •**Dón** recogerlas •**A fondo** la primera y segunda vue

MUNDO 1-1

Moneda-Estrella 1 Te la encuentras casi de sopetón. Deslízate por la cuerda y ten mucho cuidado de no caerte. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 2 Salta del árbol solitario a los bloques y de ahí a la tubería. Está en la sala subterránea. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 3 En las cuerdas que hay cerca del final te tocará volver a hacer malabarismos. ¡Ya es tuya! *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 1-2

Moneda-Estrella 4 Súbete a la plataforma giratoria y espera a que pase junto a la Moneda-Estrella. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 5 Un poco más adelante verás dos plataformas móviles. Salta sobre ellas para cogerla. *Moneda conseguida* ☐

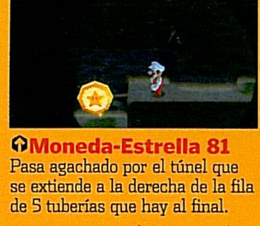
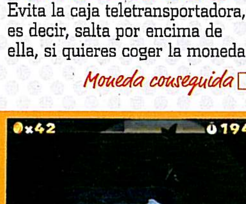
Moneda-Estrella 6 Casi al final, verás unas plantas que lanzan tinta. Elimínalas antes de hacerte con ella. *Moneda conseguida* ☐

Caja Misteriosa

Moneda-Estrella 7 La primera caja misteriosa es fácil. Dispara a los dos Goombas y aparecerá automáticamente. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 1-3

Moneda-Estrella 8 Observa a Toad con los prismáticos: depositará una Moneda que cogerás después. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 2-1

Moneda-Estrella 17 Toad te obsequiará con una Moneda-Estrella tras observarle con los prismáticos. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 18 Métete por la tubería. Y activa el modo 3D, hay un bloque que no está donde parece. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 19 Hay un pasadizo que comunica con el pasillo de la moneda. O puedes saltar con Mario Tanuki. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 2-2

Moneda-Estrella 20 Presiona el interruptor verde para activar las plataformas que te llevarán a la Moneda Estrella. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 21 Salta al rincón que verás justo frente a la antorcha que hay hacia la mitad del nivel. *Moneda conseguida* ☐

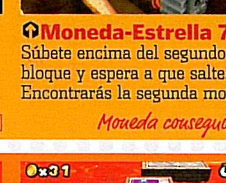
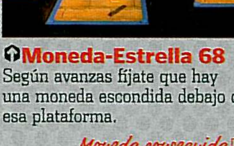
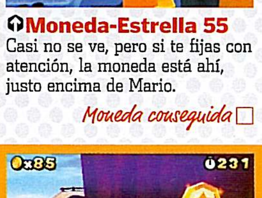
Moneda-Estrella 22 Al final de la fase, rompe las cajas con la cola de Tanuki y recoge la ansiada Moneda. *Moneda conseguida* ☐

Caja Misteriosa

Moneda-Estrella 23 Aplasta a los enemigos y como recompensa recibirás una Moneda-Estrella. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 2-3

Moneda-Estrella 24 Rompe la caja al inicio del nivel y una tuerca te llevará al nivel superior donde está la moneda. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 3-1

Moneda-Estrella 33 Sal despedido con el cañón para acceder a la moneda que hay sobre la plataforma móvil. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 34 Encontrarás un bloque de ladrillo al pie de la torre: rómpelo con la cola de Tanuki. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 35 Alcanza la puerta más elevada de la torre y entrarás en la sala que contiene la última moneda. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 3-2

Moneda-Estrella 36 Atraviesa la gruta que ves a la derecha y te conducirá hasta la preciada moneda. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 37 Cuando te encuentres al primer gusano rosado, deslízate por la grieta frente a él en el suelo. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 38 Con el segundo gusano haz lo mismo, pero esta vez sube por el túnel que te lleva a la superficie. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 3-3

Moneda-Estrella 39 Busca una tuerca al principio de nivel. Dale vueltas con la cola de Tanuki y te llevará a esta tubería. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 40 Hacia la mitad de la fase, rebota entre las paredes para hacerte con la moneda. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 49 Hacia la mitad del corredor con bloques, desvíate por uno de sus huecos y llegarás a la moneda. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 50 Antes de llegar al final de la fase, sólo tienes que deslizarte por el tajamar de proa. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 4-1

Moneda-Estrella 51 Hacia la izquierda, pegado al muro de piedra, un bloque de ladrillo esconde la moneda. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 52 Según avanzas verás un bloque multicolor que te llevará a una nueva zona con nubes. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 53 A la izquierda del banderín de mitad de fase hay un cañón. Accede con el salto de longitud. *Moneda conseguida* ☐

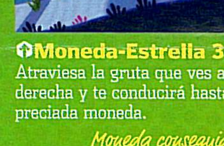
Caja Misteriosa

Moneda-Estrella 54 Elimina a todos los Goombas con la Flor de Fuego y te harás con esta nueva medalla. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 4-2

Moneda-Estrella 55 Casi no se ve, pero si te fijas con atención, la moneda está ahí, justo encima de Mario. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 56 Para acceder a la segunda, deberás tirarte por un hueco que verás según avanzas el nivel. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 65 Evita la caja teletransportadora, es decir, salta por encima de ella, si quieres coger la moneda. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 66 Pisa de nuevo los dos paneles verdes para crear dos caminos y alcanzar la última moneda. *Moneda conseguida* ☐

Barco

Moneda-Estrella 67 Procura que al saltar se active la plataforma sobre la que está la moneda. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 68 Según avanzas fíjate que hay una moneda escondida debajo de esa plataforma. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 69 Salta al hueco azul pegado al fondo. Se activará el panel azul y podrás coger la moneda. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 5-1

Moneda-Estrella 70 Al inicio del nivel, una abertura en la montaña te mostrará la cañería. Pasa y hazte con ella. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 71 Súbete encima del segundo bloque y espera a que salte. Encontrarás la segunda moneda. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 72 Aparece fuera de la plataforma donde estás. Así que usa el boomerang para alcanzarla. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 81 Pasa agachado por el túnel que se extiende a la derecha de la fila de 5 tuberías que hay al final. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 5-5

Moneda-Estrella 82 Tírate al vacío para atravesarla. Al cogerla, pulsa el botón de salto para volver a la plataforma. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 83 Con la caja helicóptero repite la misma operación. Salta y activa la hélice para volver. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 84 Según llegues al banderín del final, junto a la 2ª plataforma naranja, está la última moneda. *Moneda conseguida* ☐

Castillo

Moneda-Estrella 85 Una vez arriba, salta sobre el segundo bloque de piedra. No tiene pérdida. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 86 Encontrarás esta moneda encima de unas plataformas que flotan sobre lava. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 87 Al llegar al final salta sobre la plataforma antes de que la plataforma se hunda en la lava. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 6-1

Moneda-Estrella 88 Echa un vistazo detrás de las rocas que verás justo al empezar el nivel. *Moneda conseguida* ☐

Caja Misteriosa

Monedas-Estrella 97/98 Tan fácil como saltar sobre las dos monedas que te ofrecen. Hala, coge todas las que salgan. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 6-4

Moneda-Estrella 99 Tendrás que subirte al bloque para alcanzar la cornisa que te permite recoger la moneda. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 100 Antes de cruzar la puerta que te lleva al primer banderín, súbete a la plataforma de encima. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 101 La verás sobre la base de la barrera de pinchos. Mejor si vas con el traje Tanuki. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 6-5

Moneda-Estrella 102 Aunque no la veas, la moneda está bajo esa plataforma cubierta de nieve. ¿Ves la sombra? *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 103 Según avanzas por una de las plataformas móviles verás dos paredes de madera. ¡Rebota! *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 104 Bajo la última de las plataformas móviles naranjas verás la moneda que te falta. *Moneda conseguida* ☐

Barco

Moneda-Estrella 105 Rompe las cajas de madera para descubrir la moneda que se esconde detrás. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 7-3

Moneda-Estrella 114 Aprovecha la elasticidad de las cuerdas para propulsarte y alcanzar la moneda. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 115 Golpea los bloques morados con flechas para alcanzar la plataforma multicolor. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 116 Sube por la zona de cuerdas del final para llegar hasta la última moneda. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 7-4

Moneda-Estrella 117 Súbete al poste y salta desde ahí, con cuidado de que la plataforma esté debajo. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 118 Salta sobre el topo, o bien salta y rebota sobre la pared para llegar hasta la moneda. *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 119 Espera a que el engranaje se sitúe por debajo de la moneda, como en la imagen. *Moneda conseguida* ☐

MUNDO 7-5

Moneda-Estrella 120 ¡Corre y pilla la moneda antes de que el tablón de madera sea serrado y el suelo desaparezca! *Moneda conseguida* ☐

Moneda-Estrella 121 Tendrás que correr de nuevo si no quieres caer al vacío. Esas cuchillas son infernales... *Moneda conseguida* ☐



CONSIGUE LAS 295 MONEDAS EST

•**Ordenadas** según aparecen en el juego •**Dór**
recogerlas •**A fondo** la primera y segunda vue

MUNDO 1-1



Moneda-Estrella 1
Te la encuentras casi de sopetón. Deslízate por la cuerda y ten mucho cuidado de no caerte.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 2
Salta del árbol solitario a los bloques y de ahí a la tubería. Está en la sala subterránea.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 3
En las cuerdas que hay cerca del final te tocará volver a hacer malabarismos. ¡Ya es tuya!
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-2



Moneda-Estrella 4
Súbete a la plataforma giratoria y espera a que pase junto a la Moneda-Estrella.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 5
Un poco más adelante verás dos plataformas móviles. Salta sobre ellas para cogerla.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 6
Casi al final, verás unas plantas que lanzan tinta. Elimínalas antes de hacerte con ella.
Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa



Moneda-Estrella 7
La primera caja misteriosa es fáci. Dispara a los dos Goombas y aparecerá automáticamente.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-3



Moneda-Estrella 8
Observa a Toad con los prismáticos: depositará una Moneda que cogerás después.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-1



Moneda-Estrella 17
Toad te obsequiará con una Moneda-Estrella tras observarle con los prismáticos.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 18
Métete por la tubería. Y activa el modo 3D, hay un bloque que no está donde parece.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 19
Hay un pasadizo que comunica con el pasillo de la moneda. O puedes saltar con Mario Tanuki.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-2



Moneda-Estrella 20
Presiona el interruptor verde para activar las plataformas que te llevarán a la Moneda Estrella.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 21
Salta al rincón que verás justo frente a la antorcha que hay hacia la mitad del nivel.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 22
Al final de la fase, rompe las cajas con la cola de Tanuki y recoge la ansiada Moneda.
Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa



Moneda-Estrella 23
Aplasta a los enemigos y como recompensa recibirás una Moneda-Estrella.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-3



Moneda-Estrella 24
Rompe la caja al inicio del nivel y una tuerca te llevará al nivel superior donde está la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-1



Moneda-Estrella 33
Sal despedido con el cañón para acceder a la moneda que hay sobre la plataforma móvil.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 34
Encontrarás un bloque de ladrillo al pie de la torre: rómpelo con la cola de Tanuki.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 35
Alcanza la puerta más elevada de la torre y entrarás en la sala que contiene la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-2



Moneda-Estrella 36
Atraviesa la gruta que ves a la derecha y te conducirá hasta la preciada moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 37
Cuando te encuentres al primer gusano rosado, deslízate por la grieta frente a él en el suelo.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 38
Con el segundo gusano haz lo mismo, pero esta vez sube por el túnel que te lleva a la superficie.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-3

Moneda-Estrella 39
Busca una tuerca al principio de nivel. Dale vueltas con la cola de Tanuki y te llevará a esta tubería.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 40
Hacia la mitad de la fase, rebota entre las paredes para hacerte con la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 49
Hacia la mitad del corredor con bloques, desvíate por uno de sus huecos y llegarás a la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 50
Antes de llegar al final de la fase, sólo tienes que deslizarte por el tajamar de proa.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-1



Moneda-Estrella 51
Hacia la izquierda, pegado al muro de piedra, un bloque de ladrillo esconde la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 52
Según avanzas verás un bloque multicolor que te llevará a una nueva zona con nubes.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 53
A la izquierda del banderín de mitad de fase hay un cañón. Accede con el salto de longitud.
Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa



Moneda-Estrella 54
Elimina a todos los Goombas con la Flor de Fuego y te harás con esta nueva medalla.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-2



Moneda-Estrella 55
Casi no se ve, pero si te fijas con atención, la moneda está ahí, justo encima de Mario.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 56
Para acceder a la segunda, deberás tirarte por un hueco que verás según avanzas el nivel.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 65
Evita la caja teletransportadora, es decir, salta por encima de ella, si quieres coger la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 66
Pisa de nuevo los dos paneles verdes para crear dos caminos y alcanzar la última moneda.
Moneda conseguida ☐

Barco



Moneda-Estrella 67
Procura que al saltar se active la plataforma sobre la que está la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 68
Según avanzas fíjate que hay una moneda escondida debajo de esa plataforma.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 69
Salta al hueco azul pegado al fondo. Se activará el panel azul y podrás coger la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-1



Moneda-Estrella 70
Al inicio del nivel, una abertura en la montaña te mostrará la cañería. Pasa y hazte con ella.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 71
Súbete encima del segundo bloque y espera a que salte. Encontrarás la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 72
Aparece fuera de la plataforma donde estás. Así que usa el boomerang para alcanzarla.
Moneda conseguida ☐



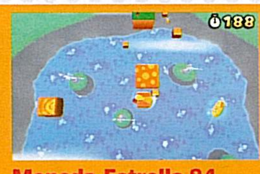
Moneda-Estrella 81
Pasa agachado por el túnel que se extiende a la derecha de la fila de 5 tuberías que hay al final.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-5



Moneda-Estrella 82
Tírate al vacío para atravesarla. Al cogerla, pulsa el botón de salto para volver a la plataforma.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 83
Con la caja helicóptero repite la misma operación. Salta y activa la hélice para volver.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 84
Según llegues al banderín del final, junto a la 2ª plataforma naranja, está la última moneda.
Moneda conseguida ☐

Castillo



Moneda-Estrella 85
Una vez arriba, salta sobre el segundo bloque de piedra. No tiene pérdida.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 86
Encontrarás esta moneda encima de unas plataformas que flotan sobre lava.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 87
Al llegar al final salta sobre la moneda antes de que la plataforma se hunda en la lava.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-1



Moneda-Estrella 88
Echa un vistazo detrás de las rocas que verás justo al empezar el nivel.
Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa



Monedas-Estrella 97/98
Tan fácil como saltar sobre las dos monedas que te ofrecen. Hala, coge todas las que salgan.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-4



Moneda-Estrella 99
Tendrás que subirte al bloque para alcanzar la cornisa que te permite recoger la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 100
Antes de cruzar la puerta que te lleva al primer banderín, súbete a la plataforma de encima.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 101
La verás sobre la base de la barrera de pinchos. Mejor si vas con el traje Tanuki.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-5

Moneda-Estrella 102
Aunque no la veas, la moneda está bajo esa plataforma cubierta de nieve. ¿Ves la sombra?
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 103
Según avanzas por una de las plataformas móviles verás dos paredes de madera. ¡Rebota!
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 104
Bajo la última de las plataformas móviles naranjas verás la moneda que te falta.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda-Estrella 105
Rompe las cajas de madera para descubrir la moneda que se esconde detrás.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-3



Moneda-Estrella 114
Aprovecha la elasticidad de las cuerdas para propulsarte y alcanzar la moneda.



Moneda-Estrella 115
Golpea los bloques morados con flechas para alcanzar la plataforma multicolor.

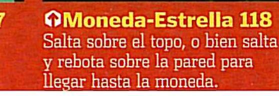


Moneda-Estrella 116
Sube por la zona de cuerdas del final para llegar hasta la última moneda.

MUNDO 7-4



Moneda-Estrella 117
Súbete al poste y salta desde ahí, con cuidado de que la plataforma esté debajo.



Moneda-Estrella 118
Salta sobre el topo, o bien salta y rebota sobre la pared para llegar hasta la moneda.



Moneda-Estrella 119
Espera a que el engranaje se sitúe por debajo de la moneda, como en la imagen.

MUNDO 7-5



Moneda-Estrella 120
¡Corre y pilla la moneda antes de que el tablón de madera sea serrado y el suelo desaparezca!



Moneda-Estrella 121
Tendrás que correr de nuevo si no quieres caer al vacío. Esas cuchillas son infernales...

Moneda-Estrella 130
Espera a que la plataforma llegue al lado derecho y la verás junto a las plataformas móviles.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 131
Corre a por la moneda y no te dejes caer al vacío. Agárrate al poste antes de que se vaya.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 132
Haz girar la tuerca con la cola de Tanuki y llegarás hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 133
Espera a que la plataforma dé la vuelta y la moneda quede al descubierto.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 134
Dirígete hacia la derecha sobre la gran plataforma giratoria del final.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 135
¡La moneda se mueve! Atrápala cuando se quede quieta entre las dos paredes de piedra.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 136
Salta a la plataforma giratoria y cógela. En el bloque ? hay una superestrella de invencibilidad.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 137
¡Cuidado con los Boo! Trata de esquivarlos a todos para hacer con esta moneda.
Moneda conseguida

Moneda-Estrella 146
Haz girar la plataforma en la que se encuentra la moneda. ¡No te quemes!
Moneda conseguida ☐

Castillo (2ª Parte)

Moneda-Estrella 147
Deberás ser lo bastante hábil como para no chamuscarte con las bolas de fuego.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 148
Salta sobre la tortuga zombi para ganar altitud y la moneda será tuya.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 149
Esquiva la lluvia de bolas de fuego, y al final la moneda te estará esperando.
Moneda conseguida ☐

COMIENZA LA SEGUNDA VUELTA

¡Enhorabuena! Ya has visto el final del juego, pero queda Mario para rato. Nuevas monedas te esperan.

MUNDO 1-1



Moneda-Estrella 150
A la izquierda, en lo alto de una plataforma la encontrarás. Agáchate con L o R y salta.
Moneda conseguida

MUNDO 1-4

Moneda-Estrella 159
Esta vez tendrás que subirte a las rocas que te encuentras justo al empezar el nivel.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 160
Rebota con la ayuda de la cuerda hasta alcanzar de un salto la brillante moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 161
Tienes que subir a la cuerda de arriba saltando dos veces desde la cuerda de abajo.
Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa

Moneda 162
Vence al Goomba y serás recompensado con una moneda y una Hoja Tanuki.
Moneda conseguida ☐

Castillo

Moneda-Estrella 163
Súbete al bloque con ?. Tiene una superhoja u otro objeto. Súbete encima y coge la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 164
Salta sobre el enemigo o bajo la moneda y saldrá un bloque invisible. Aprovéchalo.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 165
Rebota entre las paredes para pillar la moneda que está detrás del bloque de piedra.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-1

Moneda-Estrella 166
Desde el inicio, simplemente avanza hacia la derecha para darte de bruces con ella.
Moneda conseguida

MUNDO 2-4

Moneda-Estrella 175
En lo alto de la pared azul, camina hacia la izquierda y darás con la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 176
Salta encima de los Goombas para alcanzar la moneda llevando puesta la caja helicóptero.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 177
Llegarás fácilmente si llevas encima una caja helicóptero. ¡Hazte con una!
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-5

Moneda-Estrella 178
Pisa los tres interruptores verdes y sube al punto más alto. Desde ahí conseguirás la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 179
La 2ª caja de teletransporte te deja sobre la plataforma del banderín, para caer sobre ella.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 180
En la parte final, salta pulsando abajo a la izquierda para caer en una plataforma con la moneda.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda-Estrella 181
En el pasillo con dos cañones, fíjate que al fondo se encuentra la moneda, esperándote.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 182
Avanza saltando sobre las plataformas naranjas del lado izquierdo y al final la verás.
Moneda conseguida

Moneda-Estrella 191
En la plataforma de madera con un cubo teletransportador verás otra moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 192
En el último tramo del nivel encontrarás la moneda sobre una cuerda colocada en diagonal.
Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa

Moneda-Estrella 193
Coge todos los objetos que encuentres y elimina a todos los enemigos.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-4

Moneda-Estrella 194
Salta por encima de las barras cuando te vayan a dar y entre la 3ª y la 4ª verás la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 195
Al final del puente encontrarás la 2ª medalla de estrella. Salta y rebota sobre la pared izquierda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 196
Cuando llegues al segundo grupo de plataformas naranjas, encontrarás la tercera moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-5

Moneda-Estrella 197
En la sala con un Rocopión, súbete a él y alegremente te llevará hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 198
La 2ª moneda la podrás ver sobre los bloques frente al banderín de etapa.
Moneda conseguida

Moneda-Estrella 207
Sigue y al fondo del camino está la moneda. El problema es que tendrás que perseguirla.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 208
Hacia la mitad del recorrido final tienes la última moneda. Ojo con caerte por los lados.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-3



Moneda-Estrella 209
Si vas hasta la catarata según cruzas el puente, podrás meterte en ella y... ¿adivina qué?
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 210
Al final del puente, avanza por las plataformas del fondo: busca en el hueco entre la 1ª y la 2ª.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 211
Aproxímate al borde de la plataforma donde se encuentra el banderín del final.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-4

Moneda-Estrella 212
A la izquierda del cuarto enemigo (si contamos sobre el que caes al principio), la 1ª moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 213
Avanza por el camino que sigue a la derecha de la reja azul y mira encima de unos bloques.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 214
Cuando estés abajo, súbete a la plataforma verde hasta llegar al final.
Moneda conseguida

Moneda-Estrella 223
Ponte sobre uno de los paneles azules de los laterales; así, al saltar saldrá el suelo rojo debajo.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-2

Moneda-Estrella 224
Golpea el gran cubo rojo y aparecerá tres bloques amarillos que servirán de escalera.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 225
Avanza desde el banderín de etapa y la verás sobre la plataforma naranja.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 226
Espera a que los pinchos desaparezcan y corre. Mario Sombra no te lo pondrá nada fácil.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-3

Moneda-Estrella 227
Procura que el chorro de agua te impulse hacia la izquierda y luego súbete al bloque ?.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 228
Tras pasar los lanzallamas salta sobre los dos Goombas para llegar hasta la 2ª moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 229
Al esquivar la fila de lanzallamas, ve a una pila de bloques sobre la que está la moneda.
Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa



Moneda-Estrella 230
Elimina a los dos Goombas para obtener otra moneda para la colección.
Moneda conseguida

Moneda-Estrella 239
Hazte con la moneda mientras esquivas los proyectiles de Bowser.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-1

Moneda-Estrella 240
Coge una de las cajas helicóptero para subir volando desde la plataforma amarilla.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 241
Dentro de la torre, ve subiendo con la ayuda de la caja helicóptero hasta alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 242
La tienes justo encima del banderín de meta. Vuela con la caja helicóptero y será tuya.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-2

Moneda-Estrella 243
¡Corre a por ella antes de que las plataformas naranjas se caigan! Y ojo con los tres enemigos.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 244
Según vas, coge la ruta izquierda. Salta y rebota hasta llegar a la plataforma con moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 245
Avanza hasta el final de la última plataforma y la verás suspendida en el aire.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-3

Moneda-Estrella 246
Ábrete camino a lo largo de los panales verdes hasta alcanzar la primera moneda.
Moneda conseguida

Barco

Moneda-Estrella 255
Salta y cae con fuerza sobre los ladrillos y métete por la tubería verde que está a la izquierda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 256
Al saltar, activa la plataforma roja para que aparezca la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 257
En la última zona de paneles de giro encontrarás la tercera moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-1

Moneda-Estrella 258
Detrás del gran árbol tienes la moneda. ¡Pero primero elimina al enemigo!
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 259
Salta a la caja teletransportadora y en la zona con cuerdas, arriba a la derecha, está la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 260
La última moneda la verás sobre una plataforma rebotadora frente a un bloque de teletransporte.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-2

Moneda-Estrella 261
En una zona de varios bloques ? verás la primera medalla. Solo tienes que saltar sobre ellos.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 262
Tras pasar la zona de barras con pinchos, en el suelo verás la sombra de la siguiente moneda.
Moneda conseguida

MUNDO 7-5

Moneda-Estrella 272
Cuando pases junto al bloque ? alado, súbete a él para alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 273
Cuando veas dos plataformas giratorias iguales, salta a la que está al fondo.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 274
Antes de coger el transportador ve a la derecha, sube unos escalones y arriba verás la moneda.
Moneda conseguida ☐

Castillo

Moneda-Estrella 275
Súbete al bloque ? alargado y salta a lo más alto de las primeras columnas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 276
Entra pegado a uno de los lados del hueco de la pared y sal por el otro. Evitarás a la sombra...
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 277
En la recta final rebota sobre los pilares que bloquean tu avance antes de que los destruyan.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-1

Moneda-Estrella 278
Salta sobre la barra con pinchos que se balancea colgada de la cadena para alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 279
Cuando llegues a una zona con bloques que se derrumban al pisarlos, coge rápido la moneda.
Moneda conseguida

MUNDO 8-3

Moneda-Estrella 284
En la tercera fila de plataformas azules, salta a por la moneda antes de que se hundan.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 285
Rebota sobre el bloque de piedra picudo para alcanzarla. Cuidado con la sombra de Mario.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 286
Haz que Mario Sombra destruya la gran columna de la izquierda, y aprovéchate de su trabajo.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-4

Moneda-Estrella 287
Pisa la tuerca hacia el lado de la plataforma para que gire en dirección a la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 288
A mitad del recorrido de lava encontrarás la moneda al lado de una plataforma cuadrada.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 289
Planea con Mario Tanuki o lanza el Búmeran para alcanzar la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-5

Moneda-Estrella 290
Detrás del muro de ladrillos está la moneda. Deja que Mario sombra se encargue de ellos.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 291
Camina sobre la pasarela de ladrillo con cuidado, si quieres conseguir otra moneda.
Moneda conseguida



Moneda-Estrella 130
Espera a que la plataforma llegue al lado derecho y la verás junto a las plataformas móviles.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 131
Corre a por la moneda y no te dejes caer al vacío. Agárrate al poste antes de que se vaya.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-3



Moneda-Estrella 132
Haz girar la tuerca con la cola de Tanuki y llegarás hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 133
Espera a que la plataforma dé la vuelta y la moneda quede al descubierto.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 134
Dirígete hacia la derecha sobre la gran plataforma giratoria del final.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-4



Moneda-Estrella 135
¡La moneda se mueve! Atrápala cuando se quede quieta entre las dos paredes de piedra.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 136
Salta a la plataforma giratoria y cógela. En el bloque ? hay una superestrella de invencibilidad.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 137
¡Cuidado con los Boo! Trata de esquivarlos a todos para hacerte con esta moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 146
Haz girar la plataforma en la que se encuentra la moneda. ¡No te quemes!
Moneda conseguida ☐

Castillo (2ª Parte)



Moneda-Estrella 147
Deberás ser lo bastante hábil como para no chamuscarte con las bolas de fuego.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 148
Salta sobre la tortuga zombi para ganar altitud y la moneda será tuya.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 149
Esquiva la lluvia de bolas de fuego, y al final la moneda te estará esperando.
Moneda conseguida ☐



COMIENZA LA SEGUNDA VUELTA

¡Enhorabuena! Ya has visto el final del juego, pero queda Mario para rato. Nuevas monedas te esperan.

MUNDO 1-1



Moneda-Estrella 150
A la izquierda, en lo alto de una plataforma la encontrarás. Agáchate con L o R y salta.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-4



Moneda-Estrella 159
Esta vez tendrás que subirte a las rocas que te encuentras justo al empezar el nivel.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 160
Rebota con la ayuda de la cuerda hasta alcanzar de un salto la brillante moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 161
Tienes que subir a la cuerda de arriba saltando dos veces desde la cuerda de abajo.
Moneda conseguida ☐

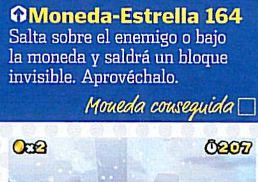
Caja Misteriosa



Moneda 162
Vence al Goomba y serás recompensado con una moneda y una Hoja Tanuki.
Moneda conseguida ☐

Castillo

Moneda-Estrella 163
Súbete al bloque con ?. Tiene una superhoja u otro objeto. Súbete encima y coge la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 164
Salta sobre el enemigo o bajo la moneda y saldrá un bloque invisible. Aprovéchalo.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 165
Rebota entre las paredes para pillar la moneda que está detrás del bloque de piedra.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-1



Moneda-Estrella 166
Desde el inicio, simplemente avanza hacia la derecha para darte de bruces con ella.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-4



Moneda-Estrella 175
En lo alto de la pared azul, camina hacia la izquierda y darás con la primera moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 176
Salta encima de los Goombas para alcanzar la moneda llevando puesta la caja helicóptero.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 177
Llegarás fácilmente si llevas encima una caja helicóptero. ¡Hazte con una!
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-5

Moneda-Estrella 178
Pisa los tres interruptores verdes y sube al punto más alto. Desde ahí conseguirás la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 179
La 2ª caja de teletransporte te deja sobre la plataforma del banderín, para caer sobre ella.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 180
En la parte final, salta pulsando abajo a la izquierda para caer en una plataforma con la moneda.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda-Estrella 181
En el pasillo con dos cañones, fíjate que al fondo se encuentra la moneda, esperándote.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 182
Avanza saltando sobre las plataformas naranjas del lado izquierdo y al final la verás.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 191
En la plataforma de madera con un cubo teletransportador verás otra moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 192
En el último tramo del nivel encontrarás la moneda sobre una cuerda colocada en diagonal.
Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa

Moneda-Estrella 193
Coge todos los objetos que encuentres y elimina a todos los enemigos.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-4

Moneda-Estrella 194
Salta por encima de las barras cuando te vayan a dar y entre la 3ª y la 4ª verás la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 195
Al final del puente encontrarás la 2ª medalla de estrella. Salta y rebota sobre la pared izquierda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 196
Cuando llegues al segundo grupo de plataformas naranjas, encontrarás la tercera moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-5

Moneda-Estrella 197
En la sala con un Rocopión, súbete a él y alegremente te llevará hasta la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 198
La 2ª moneda la podrás ver sobre los bloques frente al banderín de etapa.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 207
Sigue y al fondo del camino está la moneda. El problema es que tendrás que perseguirla.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 208
Hacia la mitad del recorrido final tienes la última moneda. Ojo con caerte por los lados.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-3



Moneda-Estrella 209
Si vas hasta la catarata según cruzas el puente, podrás meterte en ella y... ¿adivina qué?
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 210
Al final del puente, avanza por las plataformas del fondo: busca en el hueco entre la 1ª y la 2ª.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 211
Aproxímate al borde de la plataforma donde se encuentra el banderín del final.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-4



Moneda-Estrella 212
A la izquierda del cuarto enemigo (si contamos sobre el que caes al principio), la 1ª moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 213
Avanza por el camino que sigue a la derecha de la reja azul y mira encima de unos bloques.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 214
Cuando estés abajo, súbete a la plataforma verde hasta llegar al final.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 223
Ponte sobre uno de los paneles azules de los laterales; así, al saltar saldrá el suelo rojo debajo.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-2

Moneda-Estrella 224
Golpea el gran cubo rojo y aparecerá tres bloques amarillos que servirán de escalera.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 225
Avanza desde el banderín de etapa y la verás sobre la plataforma naranja.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 226
Espera a que los pinchos desaparezcan y corre. Mario Sombra no te lo pondrá nada fácil.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-3

Moneda-Estrella 227
Procura que el chorro de agua te impulse hacia la izquierda y luego súbete al bloque ?.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 228
Tras pasar los lanzallamas salta sobre los dos Goombas para llegar hasta la 2ª moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 229
Al esquivar la fila de lanzallamas, ve a una pila de bloques sobre la que está la moneda.
Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa

Moneda-Estrella 230
Elimina a los dos Goombas para obtener otra moneda para la colección.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 239
Hazte con la moneda mientras esquivas los proyectiles de Bowser.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-1



Moneda-Estrella 240
Coge una de las cajas helicóptero para subir volando desde la plataforma amarilla.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 241
Dentro de la torre, ve subiendo con la ayuda de la caja helicóptero hasta alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 242
La tienes justo encima del banderín de meta. Vuela con la caja helicóptero y será tuya.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-2



Moneda-Estrella 243
¡Corre a por ella antes de que las plataformas naranjas se caigan! Y ojo con los tres enemigos.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 244
Según vas, coge la ruta izquierda. Salta y rebota hasta llegar a la plataforma con moneda.
Moneda conseguida ☐





Moneda-Estrella 245
Avanza hasta el final de la última plataforma y la verás suspendida en el aire.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-3





Moneda-Estrella 246
Ábrete camino a lo largo de los panales verdes hasta alcanzar la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Barco



Moneda-Estrella 255
Salta y cae con fuerza sobre los ladrillos y métete por la tubería verde que está a la izquierda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 256
Al saltar, activa la plataforma roja para que aparezca la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 257
En la última zona de paneles de giro encontrarás la tercera moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-1

Moneda-Estrella 258
Detrás del gran árbol tienes la moneda. ¡Pero primero elimina al enemigo!
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 259
Salta a la caja teletransportadora y en la zona con cuerdas, arriba a la derecha, está la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 260
La última moneda la verás sobre una plataforma rebotadora frente a un bloque de teletransporte.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-2

Moneda-Estrella 261
En una zona de varios bloques ? verás la primera medalla. Solo tienes que saltar sobre ellos.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 262
Tras pasar la zona de barras con pinchos, en el suelo verás la sombra de la siguiente moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-5



Moneda-Estrella 272
Cuando pases junto al bloque ? alado, súbete a él para alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 273
Cuando veas dos plataformas giratorias iguales, salta a la que está al fondo.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 274
Antes de coger el transportador ve a la derecha, sube unos escalones y arriba verás la moneda.
Moneda conseguida ☐

Castillo



Moneda-Estrella 275
Súbete al bloque ? alargado y salta a lo más alto de las primeras columnas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 276
Entra pegado a uno de los lados del hueco de la pared y sal por el otro. Evitarás a la sombra...
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 277
En la recta final rebota sobre los pilares que bloquean tu avance antes de que los destruyan.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-1





Moneda-Estrella 278
Salta sobre la barra con pinchos que se balancea colgada de la cadena para alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 279
Cuando llegues a una zona con bloques que se derrumban al pisarlos, coge rápido la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-3

Moneda-Estrella 284
En la tercera fila de plataformas azules, salta a por la moneda



Moneda-Estrella 285
Rebota sobre el bloque de piedra picudo para alcanzarla. Cuidado

Moneda-Estrella 286
Haz que Mario Sombra destruya la gran columna de la izquierda,

MUNDO 8-4

Moneda-Estrella 287
Pisa la tuerca hacia el lado de la plataforma para que gire en

Moneda-Estrella 288
A mitad del recorrido de lava encontrarás la moneda al lado de

Moneda-Estrella 289
Planea con Mario Tanuki o lanza el Búmeran para alcanzar la

MUNDO 8-5

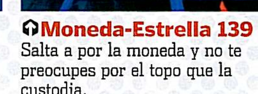
Moneda-Estrella 290
Detrás del muro de ladrillos está la moneda. Deja que Mario

Moneda-Estrella 291
Camina sobre la pasarela de ladrillo con cuidado, si quieres

MUNDO 8-5



Moneda-Estrella 138
Cuando saltes a por la moneda rocura caer sobre la plataforma zul o de lo contrario...
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 139
Salta a por la moneda y no te preocupes por el topo que la custodia.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 140
Salta y rebota en la pared de la derecha antes de que se te acabe el tiempo.
Moneda conseguida ☐

Castillo

Moneda-Estrella 141
Deslízate por el poste entre las dos columnas de fuego. Mucho cuidado, que eso quema.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 142
Lo mejor es que te hagas con el traje Búmeran tras derrotar a los tres Koopa.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 143
También necesitarás el Búmeran si quieres hacerte con la última moneda del castillo.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-6

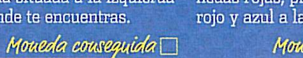
Moneda-Estrella 144
Haz girar la tuerca gigante hacia el lado de la moneda, si quieres alcanzarla.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 145
Sitúate sobre la plataforma y espera a que se hunda hasta que aparezca la moneda.
Moneda conseguida ☐








Moneda-Estrella 151
Salta entre las plataformas naranjas para alcanzar la segunda estrella.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 152
Al final, encontrarás unos bloques de madera que te llevarán hasta la última estrella.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-2

Moneda-Estrella 153
Sobre el primer suelo que se hunde al pisarlo, está la medalla. Cógelo antes de que desaparezca.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 154
Salta para coger la moneda antes de que te alcance "Mario Sombra".
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 155
Ayúdate de la plataforma naranja para alcanzar la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-3

Moneda-Estrella 156
Con el cañón dirígete a una plataforma situada a la izquierda desde donde te encuentras.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 157
Desde la plataforma de las monedas rojas, propúlsate al islote rojo y azul a la izquierda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 158
Desde la última plataforma, lánzate a otro islote rojo y azul situado arriba a la derecha.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 167
Espera a que la plataforma te eleve lo suficiente como para alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 168
Ayudado por la plataforma amarilla, salta a lo alto del edificio. Desde allí, salta al mástil.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-2

Moneda-Estrella 169
En la zona en la que encuentras el primer calamar, justo ahí puedes buscar la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 170
Puedes ayudarte de la plataforma naranja para alcanzarla, aunque no es necesario.
Moneda conseguida ☐

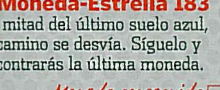
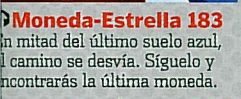
Moneda-Estrella 171
Rebota contra la pared para subirte encima de esos bloques de madera.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-3

Moneda-Estrella 172
Aproxímate a la moneda poniendo mucha atención en que la barrera de pinchos no te pille.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 173
Pasa por el chorro de agua para que te eleve y así puedas alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 174
Antes de meterte por la tubería retrocede con la plataforma hacia el otro extremo del carril.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 183
n mitad del último suelo azul, l camino se desvía. Síguelo y ncontrarás la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-1

Moneda-Estrella 184
Salta a la plataforma azul que está a la derecha y al final de su recorrido verás la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 185
En mitad de la plataforma azul (tras impulsarte con las plataformas naranjas) está la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 186
Baja por las plataformas escalonadas (hay cuatro alturas diferentes) y recógela.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-2

Moneda-Estrella 187
Rojo, azul, verde, amarillo, y desde ese cubos giratorio, salta a la plataforma azul.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 188
En la plataforma del banderín de etapa súbete a los tres bloques de ladrillos.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 189
Busca el bloque rojo donde las plataformas giratorias del final del nivel.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-3

Moneda-Estrella 190
Sobre la planta de fuego o dos veces sobre la cuerda, y la moneda será tuya.
Moneda conseguida ☐







Moneda-Estrella 199
alta a la base donde están nganchadas la bolas de pinchos in caerte.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda-Estrella 200
Al comienzo nivel, sobre las plataformas al fondo. Ojo con las balas que salen de debajo.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 201
En el siguiente barco verás otra moneda fácilmente. ¡Cuidado con ese topo!
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 202
Tírate por el hueco del siguiente barco y en la parte de abajo estará la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-1

Moneda-Estrella 203
Salta al muro de la derecha al final de los muros azules. Y vuelve a la plataforma amarilla.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 204
Un poco más arriba verás una plataforma rebotadora en el lado izquierdo con la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 205
En el edificio del final súbete al tejado (mejor con Tanuki) y verás la sombra de la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-2

Moneda-Estrella 206
Utiliza la caja teletransportadora. Donde apareces avanza un poco más y encontrarás la moneda.
Moneda conseguida ☐






MUNDO 4-5

Moneda-Estrella 215
En la plataforma con varios bloques salta sobre ellos para llegar a una plataforma superior.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 216
Salta y rebota entre esas paredes para llegar a la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 217
En la zona con un gran Boo, encontrarás la última moneda entre dos bloques de piedra.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda-Estrella 218
Golpea el bloque rojo con ! para que aparezcan tres plataformas amarillas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 219
Vuelve a golpear otro bloque rojo y saldrán bloques amarillos formando una escalera.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 220
Donde el banderín de etapa, ve a la izquierda y encontrarás otro bloque rojo. ¡Ya sabes qué hacer!
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-1

Moneda-Estrella 221
La encontrarás fácil, pero ten en cuenta que cuando saltes las plataformas de abajo se moverán.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 222
Al llegar a la plataforma fija del fondo, sube hasta el punto más alto.
Moneda conseguida ☐









MUNDO 5-4

Moneda-Estrella 231
Tras pasar el aro rojo, en la última zona de plataformas móviles, encontrarás la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 232
Sube por las plataformas móviles tras el banderín de etapa y a la derecha tienes tu moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 233
Del mismo modo sigue subiendo sin detenerte hasta el final, donde te espera la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-5

Moneda-Estrella 234
En la parte superior de la sala del banderín de etapa hay un Goomba. Elimínalo y será tuya.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 235
En la sala de los fantasmas también hay un Goomba en el nivel más bajo. Elimínalo.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 236
En otra sala encontrarás varios Boo y un solitario Goomba. ¡A por él! Que hay premio.
Moneda conseguida ☐

Castillo

Moneda-Estrella 237
Súbete a una de esas plataformas flotantes. Sobre la primera está la moneda que buscas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 238
Salta a por la moneda antes de hundirte y procura caer en la plataforma de piedra al lado.
Moneda conseguida ☐







Moneda-Estrella 247
Tras pulsar el interruptor verde, no dejes de saltar según se vayan formando las plataformas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 248
Con el traje de Tanuki rompe los ladrillos del final del nivel para acceder a esta zona.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-4

Moneda-Estrella 249
Que no se te pase por alto esta moneda. Para subirte utiliza los bloques ?.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 250
Tan fácil como seguir avanzando y darte de bruces con ella. Ten cuidado y no te caigas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 251
En la zona de lo bloques giratorios dirígete al de color azul y enseguida será tuya.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-5

Moneda-Estrella 252
Súbete a la plataforma verde y al lado izquierdo del camino verás un bloque ruleta y la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 253
En la plataforma giratoria con los tres Boo gigantes tienes otra moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 254
Antes de cruzar la puerta al banderín final, golpea al aire: los bloques te llevarán a la moneda.
Moneda conseguida ☐




Moneda-Estrella 263
Salta sobre la barra de pinchos que se balancea para alcanzar esta moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-3

Moneda-Estrella 264
Golpea el bloque rojo ! y aparecerán seis bloques y sobre ellos la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 265
Una vez en la noria, métete por el agujero del medio y llegarás a una zona con la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 266
Espera a que el engranaje pase al lado de la moneda para hacerte con ella.
Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa

Monedas-Estrella 267/268
Estamos de suerte. Acabamos de encontrarnos con idos monedas de regalo! Muchas gracias.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-4

Moneda-Estrella 269
Esta moneda sólo se verá cuando actives el panel azul. Si no, estará escondida en los rojos.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 270
La 2ª moneda la encontrarás encima del bloque ? con alas que se mueve de un lado a otro.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 271
Mide bien tus pasos para llegar hasta la última moneda del nivel en el panel azul más a la derecha.
Moneda conseguida ☐




Moneda-Estrella 280
Fíjate en la sombra del suelo. Antes de meterte en la cañería rebota contra la pared.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-2

Moneda-Estrella 281
Cuando llegues a la tercera plataforma irregular, camina hasta el punto más alto.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 282
Con Mario Tanuki rompre el bloque de ladrillo y haz girar la tuerca para elevarte.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 283
Ve al final de la última plataforma alargada y espera la plataforma con bloque teletransportador.
Moneda conseguida ☐





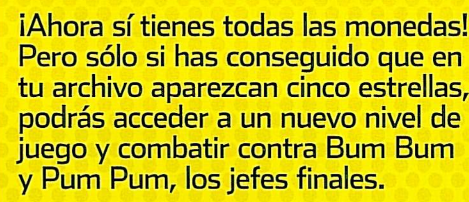
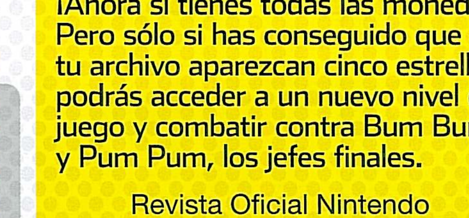

Moneda-Estrella 292
Sobre la plataforma cilíndrica del fondo a la izquierda tienes la última moneda del nivel.

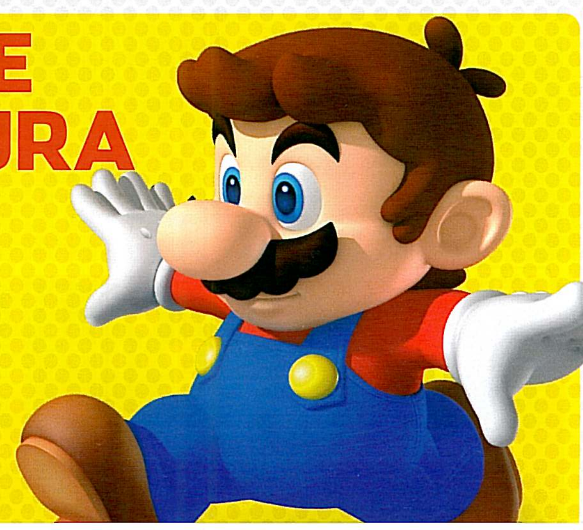
Castillo

Moneda-Estrella 293
A mitad del recorrido encontrarás un bloque ? alargado. Salta sobre él y tendrás premio.

Moneda-Estrella 294
En la zona de los tres enemigos que te lanzan martillos, encontrarás la segunda moneda.

Moneda-Estrella 295
Acércate a la esquina anterior al puente de madera y simplemente salta a por la última moneda.



EL FINAL DE LA AVENTURA

¡Ahora sí tienes todas las monedas! Pero sólo si has conseguido que en tu archivo aparezcan cinco estrellas, podrás acceder a un nuevo nivel de juego y combatir contra Bum Bum y Pum Pum, los jefes finales.

Revista Oficial Nintendo





Moneda-Estrella 138
Cuando saltes a por la moneda procura caer sobre la plataforma azul o de lo contrario...
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 139
Salta a por la moneda y no te preocupes por el topo que la custodia.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 140
Salta y rebota en la pared de la derecha antes de que se te acabe el tiempo.
Moneda conseguida ☐

Castillo

Moneda-Estrella 141
Deslízate por el poste entre las dos columnas de fuego. Mucho cuidado, que eso quema.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 142
Lo mejor es que te hagas con el traje Búmeran tras derrotar a los tres Koopa.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 143
También necesitarás el Búmeran si quieres hacerte con la última moneda del castillo.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 144
Haz girar la tuerca gigante hacia el lado de la moneda, si quieres alcanzarla.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 145
Sitúate sobre la plataforma y espera a que se hunda hasta que aparezca la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 151
Salta entre las plataformas naranjas para alcanzar la segunda estrella.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 152
Al final, encontrarás unos bloques de madera que te llevarán hasta la última estrella.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-2

Moneda-Estrella 153
Sobre el primer suelo que se hunde al pisarlo, está la medalla. Cógelo antes de que desaparezca.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 154
Salta para coger la moneda antes de que te alcance "Mario Sombra".
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 155
Ayúdate de la plataforma naranja para alcanzar la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 1-3

Moneda-Estrella 156
Con el cañón dirígete a una plataforma situada a la izquierda desde donde te encuentras.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 157
Desde la plataforma de las monedas rojas, propúlsate al islote rojo y azul a la izquierda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 158
Desde la última plataforma, lánzate a otro islote rojo y azul situado arriba a la derecha.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 167
Espera a que la plataforma te eleve lo suficiente como para alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 168
Ayudado por la plataforma amarilla, salta a lo alto del edificio. Desde allí, salta al mástil.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-2

Moneda-Estrella 169
En la zona en la que encuentras el primer calamar, justo ahí puedes buscar la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 170
Puedes ayudarte de la plataforma naranja para alcanzarla, aunque no es necesario.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 171
Rebota contra la pared para subirte encima de esos bloques de madera.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 2-3

Moneda-Estrella 172
Aproxímate a la moneda poniendo mucha atención en que la barrera de pinchos no te pille.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 173
Pasa por el chorro de agua para que te eleve y así puedas alcanzar la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 174
Antes de meterte por la tubería retrocede con la plataforma hacia el otro extremo del carril.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 183
En mitad del último suelo azul, el camino se desvía. Síguelo y encontrarás la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-1

Moneda-Estrella 184
Salta a la plataforma azul que está a la derecha y al final de su recorrido verás la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 185
En mitad de la plataforma azul (tras impulsarte con las plataformas naranjas) está la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 186
Baja por las plataformas escalonadas (hay cuatro alturas diferentes) y recógela.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-2

Moneda-Estrella 187
Rojo, azul, verde, amarillo, y desde ese cubos giratorio, salta a la plataforma azul.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 188
En la plataforma del banderín de etapa súbete a los tres bloques de ladrillos.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 189
Busca el bloque rojo donde las plataformas giratorias del final del nivel.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 3-3

Moneda-Estrella 190
Sobre la planta de fuego o dos veces sobre la cuerda, y la moneda será tuya.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 199
Salta a la base donde están enganchadas la bolas de pinchos sin caerte.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda-Estrella 200
Al comienzo nivel, sobre las plataformas al fondo. Ojo con las balas que salen de debajo.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 201
En el siguiente barco verás otra moneda fácilmente. ¡Cuidado con ese topo!
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 202
Tírate por el hueco del siguiente barco y en la parte de abajo estará la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-1

Moneda-Estrella 203
Salta al muro de la derecha al final de los muros azules. Y vuelve a la plataforma amarilla.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 204
Un poco más arriba verás una plataforma rebotadora en el lado izquierdo con la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 205
En el edificio del final súbete al tejado (mejor con Tanuki) y verás la sombra de la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-2

Moneda-Estrella 206
Utiliza la caja teletransportadora. Donde apareces avanza un poco más y encontrarás la moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 4-5

Moneda-Estrella 215
En la plataforma con varios bloques salta sobre ellos para llegar a una plataforma superior.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 216
Salta y rebota entre esas paredes para llegar a la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 217
En la zona con un gran Boo, encontrarás la última moneda entre dos bloques de piedra.
Moneda conseguida ☐

Barco

Moneda-Estrella 218
Golpea el bloque rojo con ! para que aparezcan tres plataformas amarillas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 219
Vuelve a golpear otro bloque rojo y saldrán bloques amarillos formando una escalera.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 220
Donde el banderín de etapa, ve a la izquierda y encontrarás otro bloque rojo. ¡Ya sabes qué hacer!
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-1

Moneda-Estrella 221
La encontrarás fácil, pero ten en cuenta que cuando saltes las plataformas de abajo se moverán.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 222
Al llegar a la plataforma fija del fondo, sube hasta el punto más alto.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-4

Moneda-Estrella 231
Tras pasar el aro rojo, en la última zona de plataformas móviles, encontrarás la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 232
Sube por las plataformas móviles tras el banderín de etapa y a la derecha tienes tu moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 233
Del mismo modo sigue subiendo sin detenerte hasta el final, donde te espera la última moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 5-5

Moneda-Estrella 234
En la parte superior de la sala del banderín de etapa hay un Goomba. Elimínalo y será tuya.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 235
En la sala de los fantasmas también hay un Goomba en el nivel más bajo. Elimínalo.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 236
En otra sala encontrarás varios Boo y un solitario Goomba. ¡A por él! Que hay premio.
Moneda conseguida ☐

Castillo

Moneda-Estrella 237
Súbete a una de esas plataformas flotantes. Sobre la primera está la moneda que buscas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 238
Salta a por la moneda antes de hundirte y procura caer en la plataforma de piedra al lado.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 247
Tras pulsar el interruptor verde, no dejes de saltar según se vayan formando las plataformas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 248
Con el traje de Tanuki rompe los ladrillos del final del nivel para acceder a esta zona.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-4

Moneda-Estrella 249
Que no se te pase por alto esta moneda. Para subirte utiliza los bloques ?.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 250
Tan fácil como seguir avanzando y darte de bruces con ella. Ten cuidado y no te caigas.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 251
En la zona de lo bloques giratorios dirígete al de color azul y enseguida será tuya.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 6-5

Moneda-Estrella 252
Súbete a la plataforma verde y al lado izquierdo del camino verás un bloque ruleta y la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 253
En la plataforma giratoria con los tres Boo gigantes tienes otra moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 254
Antes de cruzar la puerta al banderín final, golpea al aire: los bloques te llevarán a la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 263
Salta sobre la barra de pinchos que se balancea para alcanzar esta moneda.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-3

Moneda-Estrella 264
Golpea el bloque rojo ! y aparecerán seis bloques y sobre ellos la primera moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 265
Una vez en la noria, métete por el agujero del medio y llegarás a una zona con la moneda.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 266
Espera a que el engranaje pase al lado de la moneda para hacerte con ella.
Moneda conseguida ☐

Caja Misteriosa

Monedas-Estrella 267/268
Estamos de suerte. Acabamos de encontrarnos con ¡dos monedas de regalo! Muchas gracias.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 7-4

Moneda-Estrella 269
Esta moneda sólo se verá cuando actives el panel azul. Si no, estará escondida en los rojos.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 270
La 2ª moneda la encontrarás encima del bloque ? con alas que se mueve de un lado a otro.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 271
Mide bien tus pasos para llegar hasta la última moneda del nivel en el panel azul más a la derecha.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 280
Fíjate en la sombra del suelo. Antes de meterte en la cañería rebota contra la pared.
Moneda conseguida ☐

MUNDO 8-2

Moneda-Estrella 281
Cuando llegues a la tercera plataforma irregular, camina hasta el punto más alto.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 282
Con Mario Tanuki rompre el bloque de ladrillo y haz girar la tuerca para elevarte.
Moneda conseguida ☐

Moneda-Estrella 283
Ve al final de la última plataforma alargada y espera la plataforma con bloque teletransportador.
Moneda conseguida ☐



Moneda-Estrella 292
Sobre la plataforma cilíndrica del fondo a la izquierda tienes la última moneda del nivel.
Moneda conseguida ☐

Castillo



Moneda-Estrella 293
A mitad del recorrido encontrarás un bloque ? alargado. Salta sobre él y tendrás premio.
Moneda conseguida ☐





Moneda-Estrella 294
En la zona de los tres enemigos que te lanzan martillos, encontrarás la segunda moneda.
Moneda conseguida ☐





Moneda-Estrella 295
Acércate a la esquina anterior al puente de madera y simplemente salta a por la última moneda.
Moneda conseguida ☐

EL FINAL DE LA AVENTURA

¡Ahora sí tienes todas las monedas! Pero sólo si has conseguido que en tu archivo aparezcan cinco estrellas, podrás acceder a un nuevo nivel de juego y combatir contra Bum Bum y Pum Pum, los jefes finales.

Revista Oficial Nintendo

Nintendo®